1e Jaargang - Nummer 6 - ƒ 7,95 / BFR 159

HOOG Spel

CRUISE FOR A CORPSE • ROBIN HOOD
WING COMMANDER 2 • TIMEQUEST
SIMPSONS - BART VS THE SPACEMUTANTS • MARTIAN DREAMS
MEGA-LO-MANIA • COMMODORE CDTV



SPELSOFTWARE VOOR:

- AMIGA
- ATARI ST
- C 64
- MS-DOS
- MSX
- NINTENDO
- LYNX
- SEGA

Weer een adventure van
Steve Meretzky
bekend van *Spellcasting 101*
en *Leather Goddesses of Phobos*

MEER DAMES
MEER AVONTUUR
MEER SLECHTE GRAPPEN

SPELLCASTING 201

THE SORCERER'S APPLIANCE



ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEGEND™
ENTERTAINMENT COMPANY

Leverbaar voor MS-DOS en compatibles

Distributie Nederland: Homesoft, Küppersweg 63, 2031 EB Haarlem,
Tel: 023-311242, Fax: 023-318488
Distributie België: TSD, Küppersweg 65, 2031 EB Haarlem,
Tel: 023-319273, Fax: 023-310400

C O L O F O N

Hoog Spel is een uitgave van Rangeela BV

Hoofdredacteur:
Max Barber

Redactie adres:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020 6120053
Tel. 020 6756888 (bereikbaar dinsdag t/m vrijdag
10.00 - 12.00 en 13.00 - 15.00 uur)

Secretariaat:
Ludmilla de Kromme

Redactie computerspellen:
Helen Bolens, George Drubbel, Henry d'Esonne,
Kaan de Graaff, Steven Brool, Edward Helven,
Bas Jansen, Wouter Kooijmans, Ghlen Livid, Mithrandir,
Annet Pilesink, Peter Noutz, Robert K. Reusdag,
Jan Willem van Riet, Mart Wils

Redactie bordspellen:
Michael Bruinsma, Anthony Verhulst

Correspondenten Engeland:
Kao Hanza, Gordon Houghton

Correspondent U.S.A.:
Marshal M. Rosenthal

Vormgeving & opmaak:
Fonts + Files BV, Haarlem

Lithografie:
Fotobo, Haarlem

Druk:
Senefelder Misset, Doetinchem

Illustraties en cartoons:
Eddie Aarts, Fonts + Files BV, Haarlem

Advertentie-exploitatie:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax nr. 020-6120053

Abonnementen:
Jaarabonnement (10 nummers)
Nederland f 69,00
België Bfr. 1375

Abonnementen kunnen elk nummer ingaan en worden jaarlijks automatisch verlengd. Opzeggingen moeten minstens een maand voor het verstrijken van de abonnementsperiode schriftelijk worden ingediend bij:
Rangeela BV
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam

Verspreiding:
Betapress, Gilze

Verschijning:
Hoog Spel verschijnt tien maal per jaar

Toegezonden materiaal:
Tenzij uitdrukkelijk anders overeengekomen, heeft de redactie het recht om vrijelijk te beschikken over alle haar toegezonden materiaal.

Daar het voor de redactie van Hoog Spel onmogelijk is om na te gaan of ingezonden kopij afkomstig is uit een andere publicatie, gaat de redactie ervan uit dat ingezonden kopij afkomstig is van de inzender, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt dan ook bij de inzender. Terugzending van materiaal zal alleen plaatsvinden wanneer een geadresseerde en voldoende gefrankeerde retourenvelop is bijgesloten.

Voorpagina: Indiana Jones, The Fate of Atlantis (Lucasfilm)

VAN DE EINDREDACTIE

Er zijn heel wat reacties binnengekomen op zowel Stikkie's Queeste als het feit dat Hoog Spel nu ook bordspellen recenseert. En op een enkele uitzondering na, allemaal positief. Dat stemt me goedgemutst, zeker na het tantrum dat Ghlen Livid ontwikkelde, waardoor zowat het hele kantoor een dag compleet op non-actief gestaan heeft. Gelukkig is alles weer een beetje gesust en werkt hij weer nijver aan zijn Queeste.

Eerlijkheidshalve moet ik toegeven dat hij wel een punt heeft met dat probleem in *Space Quest IV*, je zou verwachten dat een dergelijk adventure goed doorgetest is. Sierra's argument is dan ook niet echt overtuigend. Anderzijds kwam tijdens datzelfde gesprek met Sierra ook naar boven dat veel problemen die Nick voorgelegd kreeg, hardware matige problemen waren. Althans, er is zoveel afwijkende PC hardware dat het bijna ondoenlijk is IEDER programma goed werkend te krijgen op ALLE PC's.
We kregen een overzicht van de problemen waarmee men geconfronteerd werd de laatste tijd; zeer leerzaam, dat wel. Zo blijkt dat veel problemen veroorzaakt worden door het feit dat veel MS-DOS bezitters met TSR's, of residente software, werken. Ook computers met MS-DOS in ROM leveren veel problemen op, aangezien de hedendaagse spelprogramma's zoveel geheugen nodig hebben en 580K vrij RAM bijna verplicht is.

De laatste uitspatting op dat gebied is wel Wing Commander 2 en dan niet alleen het feit dat het spel meer dan 15Mb van je harddisk vreet. Daarbij heeft het ook nog eens tegen de 590K RAM nodig en is extra geheugen verplicht wil je muziek en geluidseffecten hebben. DOS 5.0 of Dr. Dos 5 is onontbeerlijk wanneer je dit spel optimaal wilt spelen.

In ieder geval zullen we in een van de volgende Hoog Spellen wat ruimte wijden aan de meest voorkomende problemen rond MS-DOS spelsoftware.

In september zijn we zoals gewoonlijk weer eens naar de grote softwarebeurs in Londen geweest. In de afgelopen jaren altijd een groots en indrukwekkend spektakel, dit jaar was het armoe troef. Voor de eerste keer mocht de eindgebruiker niet naar binnen, de show was uitsluitend voor handelaren. We hebben heel veel nieuwe spellen gezien, met name voor MS-DOS en Amiga. Atari ST en C64 software wordt steeds minder, terwijl MSX absoluut niet meer bestaat. In gesprekken met enige Japanse bedrijven kregen we te horen dat ook in Japan MSX een aflopende zaak is. Het lijkt erop dat wereldwijd de trend gelijk is: MS-DOS en spelcomputers zoals Nintendo en Sega. In Europa speelt de Amiga dan nog wel een aardige rol, met name in Engeland en Duitsland, maar ook in Nederland en België is het duidelijk dat MS-DOS sterk opkomt. Zo heb ik iemand in Londen al gekscherend horen zeggen: "In Nederland is de standaard spelcomputer geen Nintendo of Sega, maar een 80386 op 25Mhz, VGA 256 kleuren kaart met 512K, minimaal 1 Mb extra RAM, 100 Mb harddisk, muis, joystick en Soundblaster muziekkaart."

Zoals gezegd, heel veel spellen voor met name de Amiga gezien, maar weinig indrukwekkends. Schieten, lopen en springen komt zeer veel voor en in mijn ogen tegen een veel te hoge prijs. Halverwege dit jaar hebben de Engelse softwarehuizen de prijzen fors opgedreven, tot een niveau dat in mijn ogen zeer vaak onacceptabel is. De redeneringen erachter - hoge licentie en programmeerkosten, inzakkende verkopen - begrijp ik wel maar het lijkt erop dat deze industrie in een spiraal terecht gekomen is. Want laten we eerlijk wezen, er is het afgelopen jaar een gigantische hoeveelheid nieuwe spellen uitgekomen en hoeveel daarvan was echt de moeite waard? Weinig! Natuurlijk, niet alles kan van dezelfde klasse als een Populous of Lemmings zijn, maar echt slecht hoeft nu ook weer niet. Zolang het nog een beetje redelijk geprijsd is, is er niets aan de hand.

Mijn persoonlijke vrees is dan ook dat een behoorlijk aantal Engelse softwarehuizen het eind van dit jaar niet meer haalt. Voorspellen wie dan wel zou ik niet durven doen, maar het zou mij niets verbazen wanneer een aantal behoorlijk grote namen in de problemen zitten.

Ondertussen kunnen we toch de nodige goede spellen verwachten. Zo komt *Populous 2* eraan en wat te denken van de mierenhoop-simulatie Sim Ant (begin 1992) van Maxis?
Wat spelcomputers betreft liggen de zaken wat anders. Het merendeel van de uitgebrachte spellen is van hoge kwaliteit en ook Sega en Nintendo bezitters kunnen binnenkort spellen als *Populous* en *Sim Earth* spelen, alhoewel we geen bevestiging konden krijgen dat dat ook voor Nederland en België zo is. Houdt in ieder geval onze nieuwtjes pagina's in de gaten!

Tot slot moet ik bekennen dat niet alleen Ghlen opgewonden kan raken, zelf ben ik onlangs ook aardig over de schreef gegaan. De reden hiervoor was een gesprek met PTT Telecom waarin ik onbeschoft lang heb moeten wachten voordat ik eindelijk de gewenste afdeling aan de lijn kreeg. Nu is wat mij betreft PTT Telecom de laatste tijd een ietwat vies woord. Onlangs was ik namelijk in een postkantoor en nam uit pure nieuwsgierigheid een folder over het afsluiten van 06 nummers mee. Nu moet u weten dat wanneer u een 06 nummer neemt, PTT Telecom het verplicht stelt dat bij iedere publicatie van dat 06 nummer vermeld wordt wat de gesprekskosten voor de beller zijn. En wie is de enige die zich daar niet aan houdt? Juist, PTT Telecom.
Wist u namelijk dat het landelijke alarmnummer 06-11 ongeveer 30 cent per minuut kost?
Een grof schandaal! En de enige plek waar dat te lezen valt is in die ene folder, waarin alle 06 nummers vermeld staan die niet af te sluiten zijn, verder ben ik het in geen enkele PTT Telecom publicatie tegen gekomen. Nu begin ik me ook af te vragen waarom sinds PTT Telecom geprivatiseerd is en inlichtingen 008 niet meer gratis is, je slechts één nummer mag opvragen (vroeger waren dat er drie) en dat vrijwel iedere keer dat je belt (ook 's avonds laat!) er altijd MEER DAN 12 WACHTENDEN VOOR U ZIJN.
Of zou dat soms komen omdat ondertussen de meter doortikt en PTT Telecom verdient?

Op zo'n moment ben ik blij dat ik een Amiga en Xenon 2 heb, dus even een uurtje blasten en mijn bloeddruk is weer normaal.

Rest mij slechts u vele genoeglijke uurtjes met weer een nieuwe Hoog Spel te wensen.
Zien we elkaar nog op de HCC dagen?



CRUISE FOR A CORPSE

Het nieuwste adventure van Delphine heeft lang op zich laten wachten. U bevindt zich aan boord van een jacht waar u inspecteur Raoul Dusentier moet assisteren bij het oplossen een misdrijf. Een moordspel?



WING COMMANDER II

56 De programmeurs van Sierra zijn in de strijd om het grootste computerspel voorlopig op ruime achterstand gezet door Origin. Hun Wing Commander II legt beslag op minimaal 15Mb ruimte van uw harddisk.

ULTIMA: MARTIAN DREAMS

Tijdens de wereldtentoonstelling van 1893 in Chicago wordt een laffe sabotagedaad gepleegd. De inzittenden van een raket werden hierdoor richting Mars gelanceerd. Zult u erin slagen de ongelukkigen heelhuids naar de Aarde te begeleiden?

CDTV

Het nieuwe stukje electronica van Commodore belooft veel goeds voor de toekomst. De CDTV is natuurlijk uitermate geschikt voor educatieve doeleinden, maar hoe zit het met de spelletjes?

MEGA-LO-MANIA

Populous in de ruimte? Of is Mega-lo-Mania toch een bijzonder origineel spel?

TIMEQUEST

Van de makers van Spellcasting 101 - Sorcerers get all the girls komt nu een adventure waarin de speler veelvuldig door de tijd moet reizen om toekomstige rampen te voorkomen.



ROBIN HOOD

34 De grote hit-film met Kevin Costner trekt nog steeds volle zalen. Maar misschien krijgen de bioscoop exploitanten nog een zware concurrentieslag uit te vechten nu zowel een computer- als een bordspel rond deze edelmoedige rebel zijn verschenen.

THE SIMPSONS - BART VS THE SPACE MUTANTS

De Marsmannetjes zijn geland in Springfield en Bart is de enige die ze kan zien. Help hem de wereld te redden in dit nieuwste spel van Ocean.
(N.B. Zie ook de Simpson wedstrijd op pag. 20)



Verklaring gebruikte afkortingen:
AMI = Amiga • AST = Atari ST • BRD = Bordspel • C64 = Commodore 64 • IBM = IBM/MS-DOS • LNX = Atari Lynx • NES = Nintendo Entertainment System • NGB = Nintendo Gameboy • SGG = Sega Game Gear • SMD = Sega Mega Drive • SMS = Sega Master System

Importeurs • Computerspellen Nederland: 1 = Atari Benelux, Vianen: 03473-77272 • 2 = Bandai, Nieuwegein: 03402-51353 • 3 = Computer Collectief, Amsterdam: 020-6223573 • 4 = Homesoft, Haarlem: 023-311241 • 5 = RCA/Columbia, Hilversum: 035-213246 •

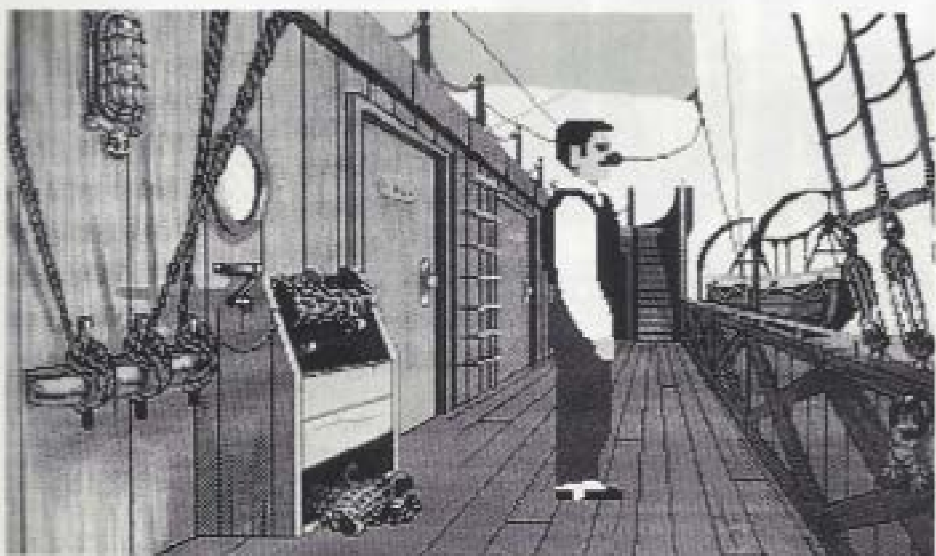
Computerspellen, België: 6 = Abc, Brussel: 2-3753304 • 7 = Bandai, Brussel: 2-478904815 • 8 = TSD, Haarlem: 023-319273 •

Bordspellen: 9 = 999 Games, Amsterdam: 020-6445794 • 10 = MB/Hasbro, Utrecht: 030-891434 • 11 = Ravensburger, Amersfoort: 033-611445

GERECENSEERD:

Cruise for a Corpse

DELPHINE HEEFT ONS LANG LATEN WACHTEN, MAAR HIJ IS HET ER DAN EINDELIJK: *CRUISE FOR A CORPSE*, HET VERVOLG OP HET SUCCESVOLLE SPEL *OPERATION STEALTH*. (ZIE HOOG SPEL 1, BLADZIJDE 24)



WERKVAKANTIE

Op een kille ochtend in april van het jaar 1927 ontvangt inspecteur Raoul Dusentier een uitnodiging van de Griekse scheepsmagnaat Niklos Karaboudjan voor een cruise op zijn jacht de *Karaboudjan III*. Sinds de renovatie van vorig jaar wordt het schip door Niklos gebruikt om zijn vrienden te fêteren. Op het eerste gezicht is het vreemd dat de Griekse multi-biljardair een simpele inspecteur van de Franse politie tot zijn vriendenkring rekent, maar de verklaring is simpel. Enige tijd geleden vond onder leiding van Raoul Dusentier een inval plaats in een vooraanstaand restaurant. Om te voorkomen dat de verdachte zou ontsnappen werden alle bezoekers ingerekend. Een van die arrestanten was Niklos. Hij heeft alle begrip voor de situatie en om nog eens te onderstrepen dat hij geen wrok koestert, nodigt hij Raoul nu ook eens uit.

Nog maar net aan boord, klopt Hector, de trouwe butler van Niklos, aan de deur van Raoul's hut. Geschokt vertelt Hector dat hij zojuist het levenloze lichaam van zijn werkgever heeft gevonden. Samen gaan ze naar de plaats van het misdrijf. Als Raoul zich over het lijk buigt doemt een schaduw achter hem op. Hector wordt met een stomp voorwerp neergeslagen. Als hij weer bijkomt is het lijk spoorloos verdwenen. Meer dan voldoende reden dus voor inspecteur Dusentier om deze zaak tot aan de bodem uit te zoeken en de schuldige - die nog aan boord van het schip moet zijn - in te rekenen.

CINÉMATIQUE

Het 'Cinématique' principe dat al eerder in *Future Wars* en *Operation Stealth* - de vorige adventures van Delphine - werd toegepast heeft in Cruise for a Corpse opnieuw een face-lift ondergaan. De vernieuwingen komen op twee punten het sterkste naar voren. Het eerste dat opvalt zijn de verbeterde graphics. Dit is het fraaiste te zien wanneer Raoul over het dek loopt. Men ziet het dek als het ware door de lens van een camera en naarmate Raoul dichterbij komt, wordt hij groter.
De tweede verandering wordt duidelijk wanneer men een voorwerp 'aanklikt'. Er verschijnt een overzichtje met de mogelijke acties. Deze opties kunnen per voorwerp en per situatie verschillen. Een voorbeeld hiervan ter illustratie. U ziet een prop papier liggen die kan worden bekeken en opgeraapt. Na het oprapen is er een commando bijgekomen, namelijk het gladstrijken van de prop. Als dit is gebeurd, kan het papiertje tenslotte worden gelezen.

HET ONDERZOEK

Gezien de aard van een detectivespel als Cruise for a Corpse moet de speler voldoende informatie verzamelen om de moordzaak op te lossen.
Dit gebeurt vooral door met de opvarenden te praten en anderen met deze uitspraken te confronteren. Hier en daar vindt Raoul bewijsstukken die hem ten dienste kunnen staan. Doordat het spel zich aan boord van een schip afspeelt is het aantal locaties natuurlijk beperkt. Gelukkig heeft men onderkend dat het steeds weer langs dezelfde plaatsen moeten wandelen de verveling in de hand werkt, hoe fraai de plaatjes er ook uitzien. Daarom kan men een plattegrond van het schip oproepen en daarop aanwijzen waar Raoul naar toe moet. Indien de betreffende locatie op dat moment toegankelijk is, gaat de inspecteur er automatisch heen.

VERDACHTEN

Een goed moordmysterie staat bol van de mensen die een onderlinge band hebben. Gecompliceerde verhoudingen en onderhuidse ruzies maken het aanwijzen van de dader lastig. Bij elke verklaring moet de detective zich afvragen of de ondervraagde de waarheid spreekt of dat hij probeert een ander een hak te zetten. Op deze manier wordt een atmosfeer geschapen waarin iedereen de dader zou kunnen zijn. Cruise for a Corpse voldoet aan deze eis. Zo bevinden zich aan boord onder andere een alcoholiste die goed bevriend is met de gokverslaafde pater Fabiani. Zij heeft een hekel aan de meereizende advocaat Tom Logan. Geruchten willen ons doen geloven dat het huwelijk tussen Tom en Rose al vanaf de eerste dag schipbreuk heeft geleden. Daphnée, Niklos' dochter, lijkt een verhouding te hebben met de louche Julio Esperanza Alfonso y Soca Lambada. En waarom reageert zij zo koeltjes op het nieuws van haar vaders dood? Enfin, u ziet dat er heel wat tegenstrijdige verklaringen zullen worden afgelegd. Aan Raoul de schone taak om de waarheid aan het licht te brengen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Delphine/U.S. Gold
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00/Bfr 1999
Atari ST ƒ 99,00/Bfr 1999
MS-DOS ƒ 109,00/Bfr 2149
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib/Roland

Aan Cruise for a Corpse ligt een staaltje programmeren ten grondslag dat respect afdwingt, dat staat buiten kijf. Maar toch - en ik besef me dat ik nu een stortvloed van kritiek over mezelf afroep - vind ik Cruise for a Corpse teleurstellend. Voor mij moet een goed adventure namelijk voldoen aan een paar eisen. Eén daarvan is dat ik naar hartelust moet kunnen experimenteren, en juist dat element mis ik in dit spel. Het keurslijf waarin ik word gedwongen is me veel te strak. Ergens aan dek staat bijvoorbeeld een emmer, die door een gat erin onbruikbaar is. Aha, denk ik dan. In de bar ligt een kurk. Dus terug naar de bar om deze te halen. Behalve bekijken en omdraaien valt met de kurk niets uit te richten. Het feit dat de programmeurs me niet eens de kans geven om zelf te constateren dat de kurk te klein is om het gat in de emmer te dichten is iets dat me niet aanstaat. En zo zijn er meer voorbeelden te noemen die Cruise for a Corpse voor mij zo frustrerend maken.

Maar, spelers die er geen probleem mee hebben dat alleen die acties kunnen worden ondernomen die direct nuttig zijn voor het vinden van de oplossing hebben aan Cruise for a Corpse een uitstekend spel om hun tanden op stuk te bijten.

Karin de Graaff



HET VERHAAL

In een ver - en inmiddels lang vergeten - land woonde Ginti, een wijze tovenaar. De meeste mensen vonden hem weliswaar excentriek, doch hij scheen hen ongevaarlijk toe. In ieder geval hield hij de kinderen zoet met zijn toverkunsten.
Ginti beweerde een machtig magiër te zijn maar men hechtte weinig geloof aan zijn uitspraken. Maar toen, op de spreekwoordelijke kwade dag, stak een vreselijke storm op. Nadat deze was gaan liggen arriveerde een dodelijke pest-epidemie, gevolgd door diepe duisternis die als een deken over het land neerdaalde. De boze machten van Murk hadden bezit genomen van het land. Zelfs het laatste zonnestraaltje pakte zijn biezen en vertrok naar veiliger oorden.
In het pikkedonker dat hierop volgde lichtte plotseling een fel schijnsel op waarin Ginti zichtbaar werd. Hij hield een magisch klei-tablet aan zijn hart gedrukt. Murk mompelde één van zijn magische spreuken en heel even smolten licht en duisternis samen tot een geheel. Vanaf dat moment heerste Murk over het land. De eens zo vrolijke inwoners trokken zich angstig terug in hun schuilplaats.

Maar, er was nog een sprankje hoop. Het gerucht deed de ronde dat het magische tablet van Ginti in een aantal stukken uiteen was gevallen. Hoeveel precies wist niemand. Maar degene die alle delen weer samen wist te voegen zou machtig genoeg worden om Murk te verdrijven.

HET SPEL

Uiteraard is de speler uitverkoren om de delen van het klei-tablet op te sporen. U begint het spel buiten de toren die als uw woning dienst doet. Behalve deze toren zijn er in het bos nog zeven andere torens te vinden waarin evenzovele tovenaars hun intrek hebben genomen. Het is uw taak tot deze torens door te dringen en hier de zeven fragmenten (want zoveel zijn het er) van het klei-tablet los te krijgen. De bewoners zullen de delen van het tablet niet zomaar afstaan; u zult uw toevlucht moeten nemen tot vleierijen en omkoping. In ruil voor de juiste ingrediënten en/of voorwerpen zullen de magiërs overstag gaan. Ook kunnen ze worden overgehaald tips te geven en bepaalde soorten toverkunsten te leren.

Gewapend met een zwaard gaat u op pad. Al snel zal blijken dat het woud vergeven is van moordzuchtige monsters die het op de held voorzien hebben. Aan het begin van het spel is deze nog tamelijk zwak. Gaandeweg zijn echter speciale voorwerpen te vinden die slagkracht en incasseringsvermogen vergroten. Daarnaast kan de speler zelf een aantal toverspreuken brouwen uit verschillende ingrediënten die in het bos worden gevonden. In eerste instantie kan men twee soorten spreuken beschikken. De formules voor de overige spreuken moet men van de andere tovenaars zien los te krijgen. Men moet dan nog wel zelf uitzoeken welke ingrediënten in welke verhoudingen moeten worden gemengd voor het verkrijgen van het gewenste resultaat.
Het beschikken over deze toverspreuken is essentieel om het spel tot een goed einde te brengen, aangezien de monsters die men tegen het lijf loopt zo sterk worden dat men ze niet meer eenvoudig over de kling kan jagen.

BLADE WARRIOR

HET SPEL *BLADE WARRIOR* SPEELT ZICH AF IN EEN FANTASIEWERELD WAARIN DE DUISTERE MACHTEN VAN MURK DE SCEPTER ZWAAIEN. DE ENIGE DIE EEN EINDE KAN MAKEN AAN HET KWAAD, DAT ZICH INMIDDELS ALS EEN OLIEVLEK OVER HET LAND HEEFT VERSPREID, IS (U RAADDE HET ONGETWIJFELD AL) *BLADE WARRIOR*



PRESENTATIE

Opvallend aan *Blade Warrior* zijn de graphics. Tijdens de wandeling door het bos wordt alles namelijk in silhouet getoond terwijl het beeld in meerdere lagen scrolt.
De enige zaken die in kleur worden getoond zijn de ingrediënten die nodig zijn voor het maken van toverspreuken. Door te bukken kan de moedige ridder deze oppakken, terwijl er ook ingrediënten bestaan die uit de lucht moeten worden gegrepen.
Op elk gewenst moment kan men een kaart oproepen waarop de positie van de speler en die van de verschillende tovenaars worden getoond. Ook is het mogelijk een inventarislijst te bekijken waarop ook de kracht van het hoofdfiguur is af te lezen.



Een andere optie die zeer goed van pas komt is de mogelijkheid het spel te saven.

AMIGA

**Blade Warrior is een spel dat een enorme sfeer uitademt. Dit is voornamelijk te danken aan de graphics, maar ook de geluidseffecten dragen bij aan het spookachtige geheel. Al na korte tijd was ik volkomen in de ban van het spel.
Het feit dat de speler er niet komt door er zonder nadenken op los te hakken charmeert mij altijd wel. Behalve het verzamelen van ingrediënten moet men namelijk in het laboratorium toverspreuken mengen, waarbij de speler zelf de juiste ingrediënten en verhouding moet zien te vinden. Maar ook moet men de andere tovenaars opzoeken om van hen delen van de puzzel of advies te krijgen.**

Al met al is Blade Warrior een prima spel dat het nodige hersenwerk vereist.

Peter Nouzo

AMIGA

**Nee, Blade Warrior kan mij niet bijzonder boeien. Het nieuwtje van de in silhouet getoonde graphics was er voor mij snel af. Wat ervoor in de plaats kwam was een spel waarin men een beetje rondloopt en verschillende soorten tegenstanders een kopje kleiner maakt. Het moeten mengen van toverdrankjes biedt wat mij betreft ook niet echt genoeg afwisseling om dit tot een boeiend spel te maken.
Het feit dat de hoofdfiguur niet altijd even adequaat op de joystick commando's reageert tenslotte maakte Blade Warrior voor mij een frustrerende ervaring.**

Steven Groot

PRODUKTINFO

**Fabrikant: Image Works
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 99,00/Bfr 1999
Atari ST ƒ 99,00/Bfr 1999**

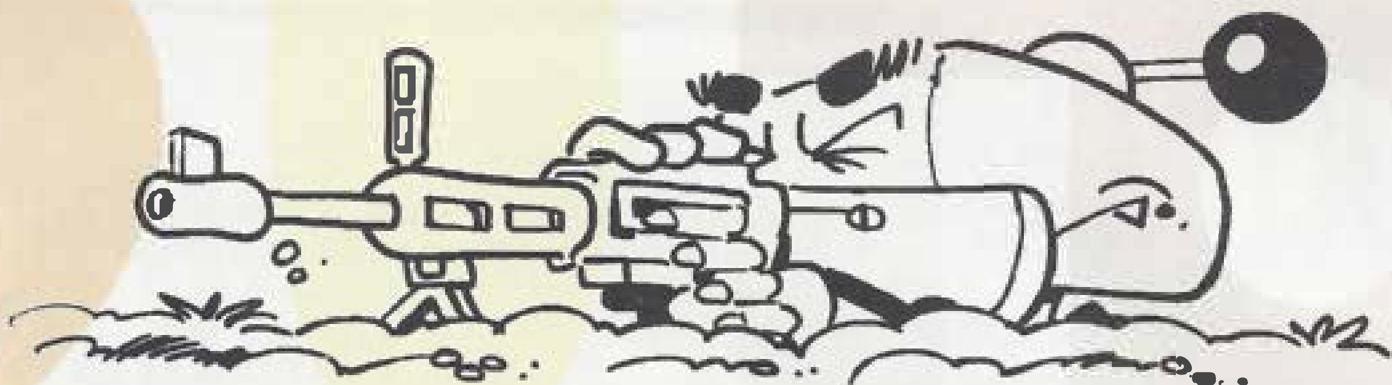
Command H.Q. zal geen prijzen winnen voor de arcade-actie die in het spel te vinden is. Ook bevat het maar weinig geanimeerde intermezzo's.
Het programma verdient daarentegen veel lof voor zijn complexiteit. Dit is het sterkste punt van Command H.Q., maar tegelijkertijd ook de factor die veel liefhebbers van actiespellen zal afstoten.
Als gevolg van de grote hoeveelheid verschillende mogelijkheden die beide strijders ter beschikking staan zal men al snel de hersens pijnigen bij het bepalen welke actie het beste is. Het feit dat het hele spel in 'real-time' wordt gespeeld maakt de zaken alleen maar moeilijker. De speler voelt hierdoor een voortdurende druk om snel beslissingen te nemen op basis van de beperkte informatie die de geheime dienst bij elkaar heeft gesprokkeld.
Men dient zich er steeds bewust van te zijn dat de vijand op hetzelfde moment als u zijn troepen verplaatst en orders uitvaardigt.

De presentatie van Command H.Q. is wat onevenwichtig. De mogelijkheid om het spel via een modem te spelen is uitstekend. Het vooruitzicht om tijdens het spelen dreigende taal naar de tegenstander over te seinen spreekt mij wel aan.
Aan de andere kant is de bediening van Command H.Q. wat minder geslaagd. De cursor beweegt schokkerig over het beeld en het spel wordt regelmatig - zij het kortstondig - onderbroken als de computer echt moet 'nadenken'.
De handleiding daarentegen is weer uitstekend en bevat een compleet voorbeeld-spel. Door dit na te spelen leert men al snel de basismogelijkheden van het spel. Het vereist echter geduld om echt alle mogelijkheden van het spel te doorgronden. Pas na een paar dagen intensief spelen zal men de ondertiggende kwaliteiten van Command H.Q. leren waarderen. Wanneer u niet afgeschrikt wordt door deze nadelen van het spel wacht u een uitstekende simulatie die zeer in de smaak zal vallen bij de liefhebbers van een pittige strategische simulatie.

Gordon Houghton

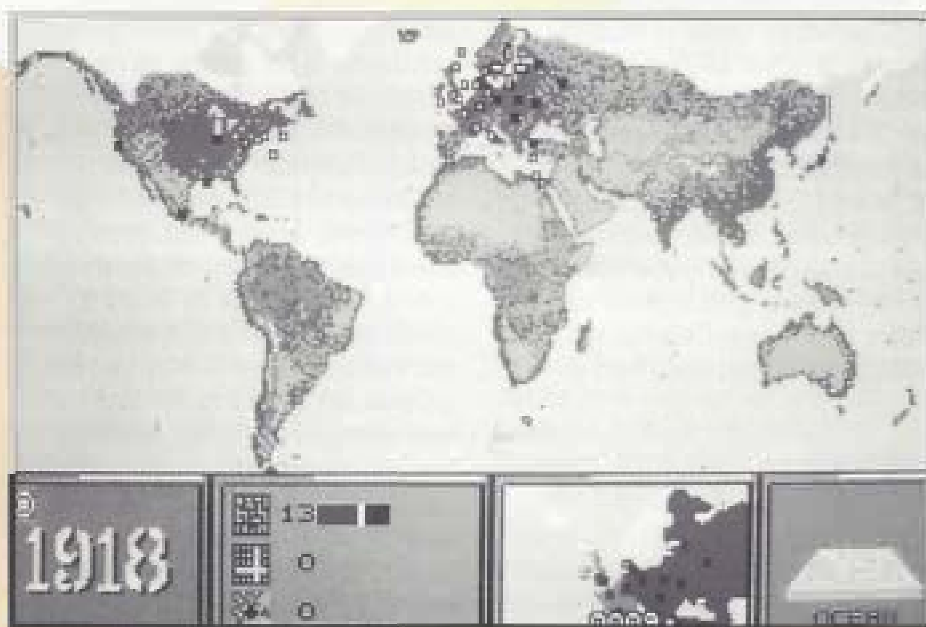
PRODUKTINFO

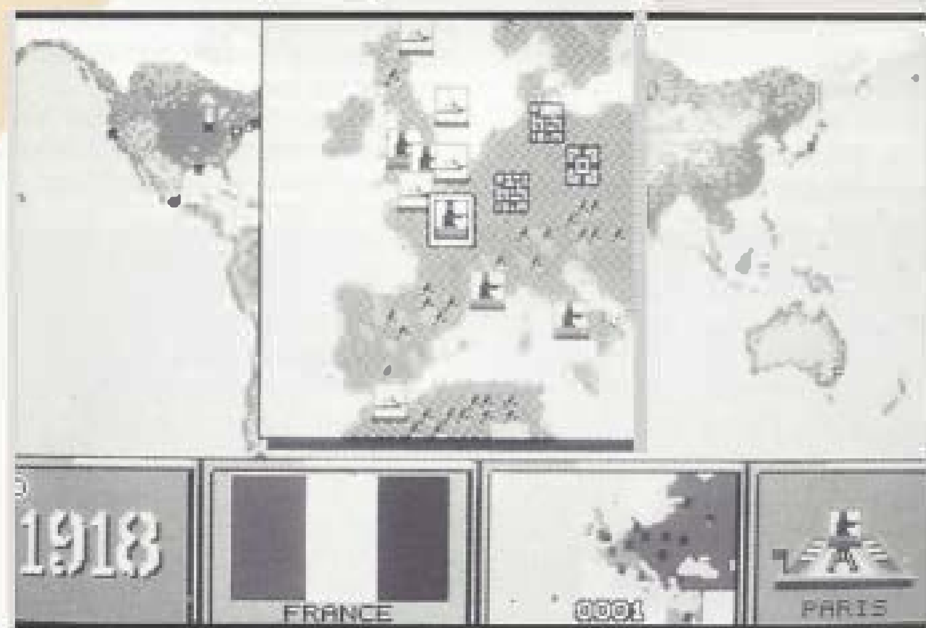
Fabrikant: MicroProse
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 129,00/Bfr 2499
Ondersteunde kaarten:
EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten: geen
Minimaal 640Kb vereist



COMMAND H.Q.

RAINBIRD (ONDERDEEL VAN HET SOFTWAREHUIS MICROPROSE) WERKT HARD AAN HAAR REPUTATIE ALS FABRIKANT VAN STRATEGISCHE SPELLEN. HUN ASSORTIMENT BEVAT TITELS ALS *UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR 1* EN *2*, *MIDWINTER 1* EN *2* EN *CARRIER COMMAND*. DAN BUNTEN, DE PROGRAMMEUR VAN *COMMAND H.Q.*, HEEFT ZIJN SPOREN REEDS VERDIEND MET TITELS ALS *M.U.L.E.* EN *SEVEN CITIES OF GOLD*.





STRATEGIE

Het idee van een wereldwijde atoomoorlog is ongetwijfeld niet in ieders ogen het meest geschikte onderwerp voor een spel; sommigen zullen het zelfs smakeloos vinden. *Command H.Q.* van Rainbird vermijdt deze valstrik gelukkig door zich te concentreren op de politieke en militaire strategie in plaats van op oorlogszuchtig patriottisme.

In *Command H.Q.* staat in wezen een man-tegen-man gevecht centraal: u tegen de computer of tegen iemand anders. De Koude Oorlog mag dan weliswaar beëindigd zijn, maar in dit spel leeft zij nog in volle hevigheid voort.

De speler heeft de keuze uit het leiden van het 'Rode' of het 'Blauwe' leger, met als doel de strijdmachten zo te manipuleren dat men de tegenstander te slim af is, zodat deze tenslotte in de alles beslissende slag kan worden verslagen.

SCENARIO'S

U kunt kiezen uit vijf scenario's: de Eerste Wereldoorlog (1918), de Tweede Wereldoorlog (1942), de Derde Wereldoorlog (1986), de Vierde Wereldoorlog (2023) en tenslotte een scenario dat zich in de verre toekomst afspeelt. Hierin wordt de Aarde geregeerd door een aantal stad-staten.

Beginners kunnen zich het beste bekwamen in het eerste scenario aangezien hierin alleen infanterie, duikboten en kruisers worden gebruikt. Bovendien is de afmeting van het slagveld beperkt.
In de latere scenario's krijgt men te maken met nieuwe factoren, zoals ondersteuning vanuit de lucht, olievelden en economische consequenties van genomen beslissingen.

Welke acties men ook onderneemt, het blijft belangrijk om de eigen bronnen van inkomsten en grondstoffen (zoals steden, olievelden en bases) te beschermen. Daarnaast is het van belang om de beschikbare mensen en materialen doelmatig te gebruiken.
Het heeft weinig zin om een overstromende schatkist te hebben doordat men te weinig strijdmachten op de been heeft gebracht. Het is ook van vitaal belang om de vijandelijke troepenbewegingen constant in het oog te houden.

Slechts de moedigste aanvoerders met de beste vooruitziende blik zullen als overwinnaar uit de strijd komen.

ULTIMA: MARTIAN DREAMS



HET IS 1893 ALS IN CHICAGO DE EERSTE WERELDTENTOONSTELLING WORDT GEHOUDEN. EEN VAN DE GROOTSTE ATTRACTIES IS HET ENORME KANON DAT DOOR DR. LOWELL IS GEBOUWD. DIT KANON IS ONTWORPEN OM EEN RUIMTECAPSULE NAAR MARS TE SCHIETEN.

SABOTAGE

Een dag voor de lancering geeft Percival Lowell nog een rondleiding aan een aantal beroemdheden. Onder hen bevinden zich onder andere Buffalo Bill, Edison, Lenin en Mark Twain. Dan schiet een onbekende in een daad van sabotage voortijdig het kanon af.... Uiteraard zijn de ruimtereizigers niet voorbereid op hun tocht. Het is zaak dat het intellectuele neusje van de zalm zo snel mogelijk wordt gered.
Er wordt een tweede expeditie uitgerust om de eerste te redden, maar die is pas in 1895 gereed voor vertrek. Bovendien weet men niets van de omstandigheden waarin de beroemdheden verkeren. Het enige dat bekend is, is de landingsplaats van de eerste capsule. Toch moet de expeditie slagen om te voorkomen dat de moderne geschiedenis een andere loop neemt. De leider van deze moedige wanhoopspoging bent u!

> Doordat de speler aan de hand door het verhaal wordt geleid, voelen ook beginnende spelers zich goed thuis in het spel.
> De omvang en goede plot van het verhaal zorgen ervoor dat ook meer ervaren spelers geboeid blijven. U moet er wel rekening mee houden dat het verhaal in het Engels is. Dit betekent dat een goede kennis van de Engelse taal noodzakelijk is.
>
> Verder is er maar één negatief punt te melden. Origin heeft de minimum vereisten die aan de computer worden gesteld weer wat opgeschroefd. Een geluidskaart is niet meer genoeg om van de muziek te genieten. Het is nu ook nodig om daarvoor nog eens 256Kb extra (expanded) intern geheugen te hebben. Verder staat op de verpakking dat een 10 mhz AT vereist is, maar het spel is op een 16 mhz bij tijd en wijle heel erg langzaam.
>
> Martian Dreams is een van de betere RPG's van de laatste tijd.
> De originaliteit van het verhaal is verfrissend en de omvang van het spel garandeert maandenlang speelplezier. Voor mensen met de juiste computer is dit absoluut een verplichte aanschaf.
>
> *Jan-Willem van Riel*

KORTE HANDLEIDING

Dit is ongeveer het inleidende verhaal van *Ultima: Martian Dreams*. Na *Savage Empire* is dit de tweede titel uit de 'Ultima worlds of adventure' serie, gebaseerd op het spelsysteem van **Ultima VI**.
Ditmaal vertolken beroemde figuren uit de geschiedenis de hoofdrollen.
De handleiding beslaat slechts zeven bladzijden, wat een absoluut laagterecord is voor een RPG (=rollenspel). Dit wil dus zeggen dat het spel zeer eenvoudig te bedienen is. Naast deze handleiding zijn nog twee boekjes met achtergrondinformatie, en een landkaart bijgevoegd.

PRESENTATIE

Voor diegenen onder u die nog niet eerder een titel uit deze serie gespeeld hebben geven we een korte uitleg over de presentatie van het spel. Het scherm is in vieren gedeeld. Linksboven is het venster op de wereld. Dit neemt verreweg het grootste deel van het scherm in beslag. Hieronder is een aantal schakelaars te zien, waarmee u de verschillende bevelen kunt geven, zoals: pak, laat vallen, vat aan et cetera. Met een druk op de linker muisknop activeert u zo'n schakelaar, met een druk op de rechter muisknop zet u de functie vast en herhaalt u hem weer. Zo kunt u vlug tien dingen bekijken bijvoorbeeld.
Aan de rechter bovenkant van het scherm ziet u informatie over uw gezelschap. Naar wens kunt u hier een portret dan wel een kort medisch rapport opvragen of zien wat u bij zich heeft. Rechts onderin tenslotte ziet u tekstueel weergegeven wat de gevolgen van eventuele acties uwerzijds zijn.

MARSORDERS

Eenmaal aangekomen op Mars, moet u eigenlijk helemaal blanco beginnen. Het enige dat u weet is de landingsplaats van de vorige capsule. Als u hier naartoe loopt ontmoet u de eerste persoon van de vorige expeditie, Luitenant Dibbs. Hij geeft u een aanwijzing hoe u nu verder moet.
Na een ontmoeting met William Cody (Buffalo Bill), een gewaagde reddingsactie en een verborgen schatkaart komt u er achter dat er vroeger een energiestation bestond dat alle steden van stroom voorzag. Een eerste grote taak is dan ook het herstellen van dit station. Terwijl u zich bezighoudt met de ingenieurswerkzaamheden, ontdekt u langzamerhand welke catastrofe er in het verleden toe geleid heeft dat een volledige beschaving ophield te bestaan. De vraag is kunt u haar weer op laten bloeien?

In *Martian Dreams* wordt veel meer dan in voorgaande titels een rode draad gegeven. Men wordt min of meer aan de hand van de verteller door het spel geleid. Er is nergens een moment dat men niet weet wat er gedaan moet worden. Dit wil absoluut niet zeggen dat er weinig raadsels zijn en dat deze eenvoudig zijn. Ze zijn weliswaar niet zo moeilijk als in de *Ultima* spellen zelf, maar er moet wel degelijk goed over nagedacht worden.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Origin Software
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 139,50/Bfr 2699
(Min 640Kb)
Ondersteunde kaarten: EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster

N.B. Voor het gebruik van een geluidskaart is 256Kb expanded memory vereist!





ZEG EENS EERLIJK, TOEN U NOG JONG WAS, DROOMDE U ER TOEN OOK NIET VAN ZELF DE HOOFDROL TE SPELEN IN EEN SPROOKJE? IN HET SPEL *ELF* KAN DEZE DROOM WERKELIJKHEID WORDEN.



AMIGA



ELF

ER WAREN EENS....

Twee nieuwbakken programmeurs. Op een goede dag - ze waren juist afgestudeerd - besloten ze een computerspel te maken. Paul Oglesby en Damian Slee richtten hiervoor een bedrijfje op onder de naam Nirvana Systems. Na een tijdje werken aan hun geesteskind klopten ze bij Ocean aan de deur. Net als zoveel andere jongeren beweerden ze een goed idee voor een nieuw spel te hebben dat bovendien voldoende kwaliteiten bezat om op de markt te brengen.
De man die bij Ocean verantwoordelijk is voor het al dan niet uitbrengen van nieuwe spellen kon zijn gegaap haast niet meer onderdrukken; hij hoort dit verhaal per slot van rekening verschillende keren per week, moet u weten.

Paul en Damian schudden hun gesprekspartner onverstoten wakker en dwongen hem eens serieus te kijken naar de demonstratie die ze van de eerste niveaus van het spel bij zich hadden. Op de smoes dat de computers bij Ocean toevallig net allemaal de geest hadden gegeven hadden ze al gerekend en ze toverden hun eigen computer tevoorschijn. De man van Ocean wist dat hij geen kant meer op kon. Gelaten liet hij de presentatie van *Elf Quest*, want zo heette het spel, over zich heen komen.

Toen de demonstratie afgelopen was, was de man van Ocean overtuigd. Alleen de titel van het spel vond hij te afgezaagd. Er werd al snel een compromis bereikt door het spel met onmiddellijke ingang *Elf* te noemen.

AVONTUREN

Elf is een platformspel waarin actie- en puzzelelementen zijn verenigd. Nadat de speler zich in de gifgroene maillot van Cornelius, de *Elf* in het spel, heeft gehesen gaat hij (of zij) met bonzend hart op pad voor een spannende tocht door een vijandig bos. Vanuit het donkere woud staren talloze priemende oogjes Cornelius aan; een duidelijker teken dat achter elke boom het gevaar op de loer ligt kan men zich nauwelijks wensen.
Toch zal Cornelius deze gevaren moeten trotseren als hij zijn vriendinnetje Elisa wil redden. Zwaar op de huid gezeten door een grote variëteit aan woudbewoners moet Cornelius voorwerpen zoeken en deze op de juiste plaats gebruiken.

Wanneer de elf een tegenstander doodt, laat deze soms een voorwerp achter. Soms ook een hartje waarmee Cornelius zijn verloren gegane energie weer wat kan oppeppen.
Onderweg moet Cornelius knuffelbeestjes en kruiden verzamelen. De diertjes worden in het sprookjesbos gebruikt als betaalmiddel, waarmee Cornelius in verschillende winkeltjes allerhande nuttige en minder nuttige zaken, zoals extra energie en levens, krachtiger wapens, beschermende kledij et cetera, kan aanschaffen. Voorwerpen die in de winkeltje te koop worden aangeboden worden ter plaatse aangemaakt uit de kruiden uit het bos. Vandaar dat Cornelius niet voldoende heeft aan de beestjes maar ook genoeg ingrediënten moet hebben verzameld.

Het spel bevat zo'n 100 schermen die zijn verdeeld over zes verschillende gebieden. Behalve het bos kan Cornelius zich in ruïnes begeven terwijl latere niveaus zich afspelen in een moeras, een grottenstelsel, een gebergte en tenslotte in het kasteel van de aartsrivaal.

PUZZELS

Cornelius zal ook bewoners van het bos tegenkomen waarmee hij kan communiceren. Deze vormen de sleutel tot het oplossen van de puzzels. Zo heeft de elf bijvoorbeeld ergens een vogel. In ruil voor een bakje voer laat deze een veer. De veer kan ergens anders worden geruild voor een krant die op zijn beurt weer uitstekende diensten bewijst aan iemand die op de WC zit. Uit dankbaarheid geeft hij de elf wat lucifers die elders kunnen worden gebruikt om een kampvuurtje te ontsteken waarboven dan een kippetje kan worden geroosterd. Het gebraden kippetje laat zich dan weer ruilen tegen een sleutel die de deur naar een ander deel van het spel.

De afloop van het spel is mede afhankelijk van de gedragingen van Cornelius. Het is namelijk niet noodzakelijk om alles wat beweegt te doden. Integendeel, als de elf teveel onschuldige wezentjes om zeep helpt heeft dat een nadelig effect op zijn reputatie.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/Bfr 1799
Atari ST ƒ 89,50/Bfr 1799

(Over een eventuele MS-DOS versie konden wij nog geen uitsluitsel krijgen.

AMIGA

Elf is de eerste poging van twee beginnende programmeurs. Het is wellicht een wat voorbarige conclusie, maar het lijkt mij dat de softwarewereld er twee grote talenten bij heeft gekregen. Weliswaar is *Elf* niet perfect, maar het is een zeer veelbelovende première.
De achtergronden zijn uiterst fraai gedetailleerd, maar de beweging van het hoofdfiguur is daarentegen wat schokkerig. Een ander punt waaraan te zien is dat dit een eerste spel is, is het feit dat de achtergrond niet op de gebruikelijke manier scrollt. Wanneer het hoofdfiguur aan de rand van het scherm is gekomen stopt de actie eventjes terwijl het hele beeld in één keer razendsnel naar zijn nieuwe positie scrollt. Gelukkig heeft dit alles geen nadelig effect op de speelbaarheid van *Elf*.

Elf is - kortom - een prima spel dat heel wat uren puzzelen en schieten zal kosten voor dat de schone jongedame weer bevrijd is.

Helen Balens

AMIGA





Nadat hij is ontwaakt, bevindt Armakuni zich in een tempel in Tibet. De mysterieuze tempel bestaat uit vijf zones, waarvan de eerste de vier natuurelementen Aarde, Lucht, Water en Vuur vertegenwoordigen. De laatste zone omvat het Totale Niets.
Nooit eerder zijn deze ruimtes door een sterveling betreden, dus het is volslagen onbekend wat een bezoeker er zal legio tegenstanders kan vinden. In elk niveau moet men een puzzel zien op te lossen voordat men het tegen de laatste tegenstander kan opnemen. Pas na het uitschakelen van deze wachter kan men het volgende niveau bereiken.

PRODUKTINFO

Fabrikant: System 3
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/BFR 1799
Atari ST ƒ 89,50/BFR 1799 (verwacht aug/sept.)
C64 cass ƒ 49,50/BFR 999
C64 disk ƒ 59,50/BFR 1199

MS-DOS ƒ 99,00/BFR 1999 (verwacht juli)

LAST NINJA III

Armakuni, de legendarische Laatste Ninja, is weer opgedoken, ditmaal in een mysterieuze tempel in Tibet. Onze held heeft van hogerhand opdracht gekregen aartsrivaal Kunitoko definitief uit te schakelen.

DE STRIJD WOEDT VOORT

Binnen het Japanse rijk namen ninja's een speciale plaats in. Het waren de elitetroepen die nog gevreesder waren dan de Samurai krijgers. De ninja's waren door jarenlange zware training in moordlustige vechtmachines veranderd.
Het is inmiddels een paar eeuwen later en Armakuni is de Laatst overgebleven ninja. Zijn aartsrivaal, Shogun Kunitoko, deinst nergens voor terug om de geheime kennis der ninja's te verwerven. Daarom heeft hij gezworen om, indien nodig, de ninja's tot de laatste man uit te moorden. Gezien de titel van de serie spellen is hij niet meer ver van zijn streven verwijderd. (*Hoe hij dan nog aan de begeerde kennis wil komen is ook mij een raadsel. Red*)

DRIEMAAL IS SCHEEPSRECHT

Enige jaren geleden bracht System 3 - na een vertraging van meer dan een jaar - Last Ninja op de markt voor de Commodore 64. Dit spel was een combinatie van een karatespel en een arcade-adventure. Inmiddels zijn we toe aan het derde deel uit de serie. (Ninja *Remix* tellen we bewust niet mee in deze reeks, daar dit in feite slechts een versie van *Last Ninja 2* in een iets ander jasje is.)

Nadat de ninja in het eerste deel van de trilogie op het eiland Lin Fen de magische geschriften in veiligheid had gebracht, stond hij in deel twee voor de taak om Kunitoko in New York tegemoet te treden. De Shogun werd hier weliswaar verslagen, doch hij wist op het nippertje te ontsnappen. Ontgoocheld door deze tegenslag hing de ninja zijn nunchakus aan de wilgen. Armakuni trok zich terug in het rustige bestaan als kloosterling. Hij nam een aantal leerlingen onder zijn hoede om deze zijn kennis over te brengen.

In *Last Ninja III* wordt opnieuw een beroep gedaan op Armakuni. De oude meesters vragen hem nu definitief een einde te maken aan de strapatsen van de onbetrouwbare Shogun.
In een visioen ziet de ninja een streek die hem bekend voorkomt.

aanbetreffen. Niettemin moet Armakuni er binnengaan omdat hij alleen hier voldoende krachten kan verzamelen om Kunitoko te kunnen verslaan.

BRUUT GEWELD VOLSTAAT NIET

Net als in de eerdere delen van Last Ninja komt de speler niet ver door naar hartelust los te meppen op de tegenstanders. Voor het oplossen van de puzzels moet men zo nu en dan een beroep doen op het denkvermogen. De oplossing van de puzzels ligt doorgaans in de combinatie van twee gevonden voorwerpen. Zo kan men bijvoorbeeld met een leren handschoen en spijkers een handschoen maken die gebruikt kan worden om tegen een rotswand op te klauteren. Of wat dacht u van de combinatie olielamp en buskruit? Juist ja, op de correcte plaats gebruikt, beschikt u over een bom om een rotsblok op te blazen.

ELEMENTEN

De vijf niveaus bevatten alle een doolhof waarin men, behalve verschillende voorwerpen, ook wapens, geneeskrachtige drankjes en uiteraard

Het zal even duren voordat men gewend is aan de besturing van de ninja. Niet alleen komt de besturing in het begin wat onhandig over, maar op het derde niveau bijvoorbeeld moet men uiterst precies te werk gaan om geen roemloos einde tegemoet te gaan.

BUSHIDO

Bushido is de erecode van Japanse Samurai strijders. Vertaald wil het zoveel zeggen als "leefregels van de ridderlijke soldaat".
Ook in Last Ninja III speelt Bushido een voorname rol. Men dient namelijk over voldoende Bushido te beschikken voordat men het met succes kan opnemen tegen de laatste tegenstander. Sommige acties van de speler hebben direct invloed op de Bushido. Bushido neemt af wanneer men de strijd ontvlucht en wordt hoger indien men een tegenstander met zijn eigen wapens weet te verslaan. Bushido vermeerdert nog sneller wanneer men gewapende vijanden met de blote handen in het stof laat bijten.

C64

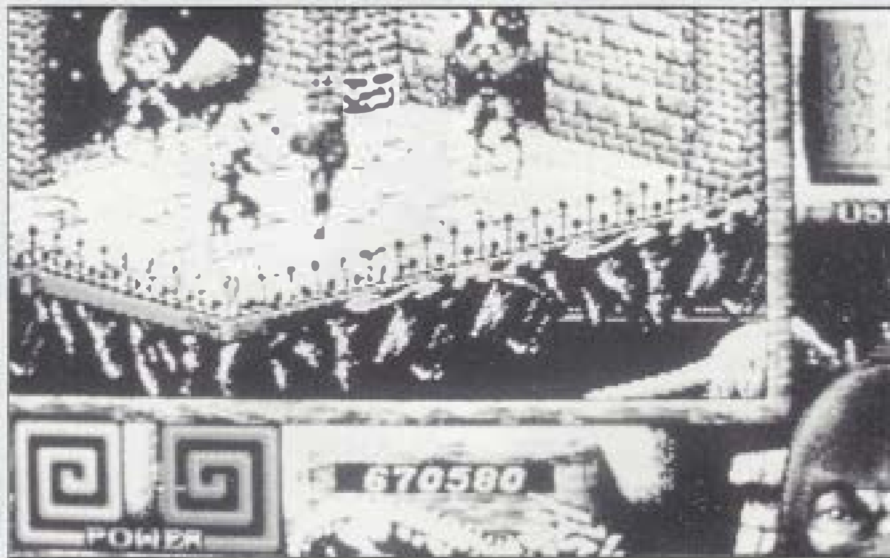
Ik zal maar beginnen met het slechte nieuws. Op de eerste exemplaren van de cassette-versie van LN3 komt een 'bug' voor. Hierdoor blijkt soms dat bij het inladen van het vierde niveau een meegedragen blaasbalg spoorloos verdwenen is. En dat is jammer, vooral aangezien deze zelfde blaasbalg noodzakelijk is voor het oplossen van een puzzel op dit vierde niveau, zodat het spel derhalve onspeelbaar is geworden.

Het goede nieuws is echter dat deze 'bug' zich niet op de door mij geteste diskette-versie van het spel manifesteerde.
Maar, er valt meer goed nieuws te melden. LN3 is een uitstekend spel dat verbluffende graphics en sfeervolle muziek paart aan een goede speelbaarheid. Het vergt echter wat doorzettingsvermogen voordat men de besturing goed onder de knie heeft.

Doemdenkers die nu al jaren beweren dat de C64 zijn tijd wel gehad heeft, moeten toch maar eens naar dit spel kijken. Opnieuw blijken de grenzen van de C64 verlegd te zijn.

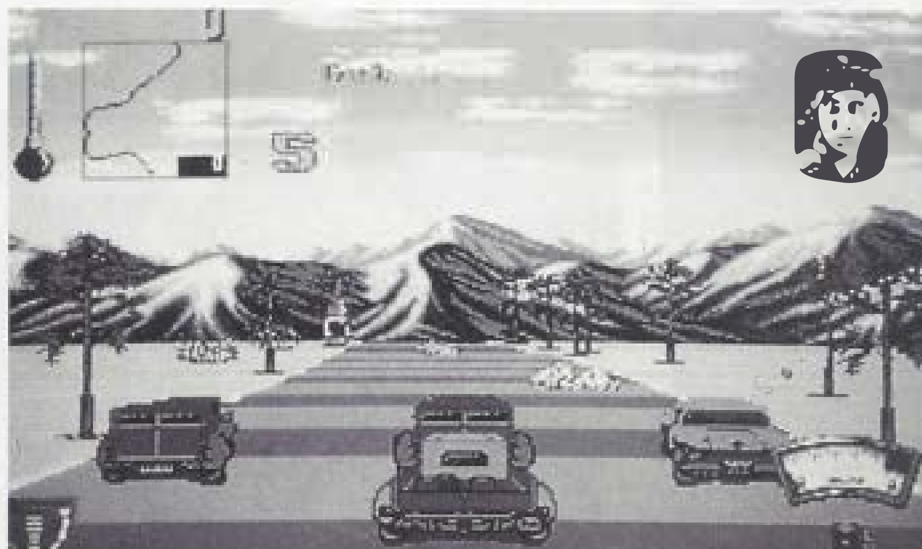
Last Ninja 3 mag in geen enkele collectie ontbreken!

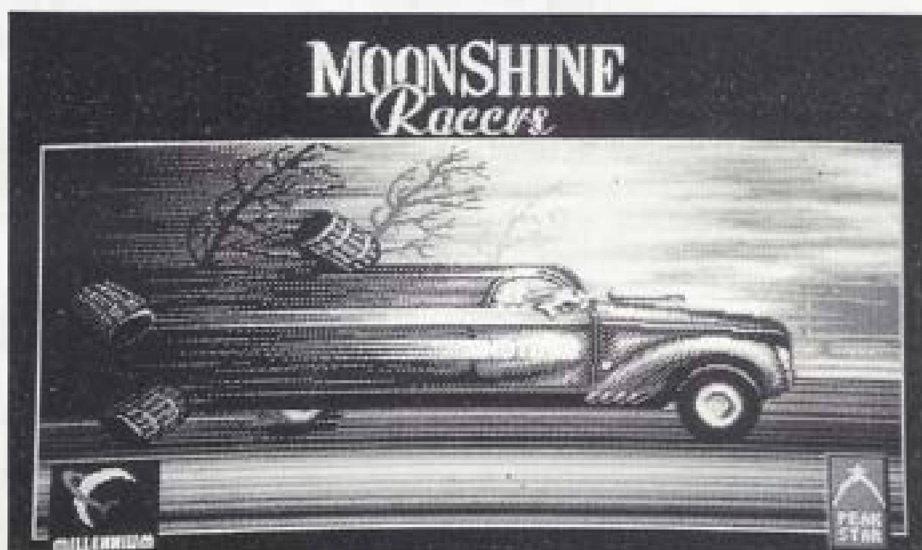
Mart Wills



MOONSHINE RACERS

HET TEAM PROGRAMMEURS DAT EERDER DE SPELLEN *CHASE H.Q.* EN *CONTINENTAL CIRCUS* MAAKTE KOMT NU MET HET SPEL *MOONSHINE RACERS*, WAARIN DE ROLLEN NU EENS WORDEN OMGEDRAAID. DITMAAL MOET MEN NIET - ZOALS IN *CHASE H.Q.* - MISDADIGERS INREKENEN MAAR MOET MEN PROBEREN UIT HANDEN VAN DE SHERRIF TE BLIJVEN.





ROSÉ-GEUR EN MANESCHIJN

De term *'moonshine'* stamt uit het Amerika van de jaren '20 en slaat op de sterke drank die hetzij illegaal werd gestookt, dan wel vanuit Canada de Verenigde Staten werd binnen gesmokkeld. (Moonshine aangezien deze activiteiten om voor de hand liggende redenen voornamelijk 's nachts plaats vonden.)

In die tijd werd door J. Edgar Hoover (niet de uitvinder van de stofzuiger maar de latere directeur van de FBI) een wet uitgevaardigd die het stoken en distribueren van sterke drank verbood. Deze periode ging de geschiedenis in als de *'prohibition'* (drooglegging) en duurde van 16 januari 1920 tot 1933.
Uiteraard werd de wet niet door iedereen nageleefd. Het gevolg was een bloeiende handel in illegale drank in duistere café's (een Speak-easy genoemd). Drank was 'big business' geworden, dus de onderwereld ging zich er ook op grote schaal mee bemoeien, met de stad Chicago zo'n beetje als de grootste brandhaard. Waarschijnlijk is dit te verklaren uit het feit dat deze stad aan de oever van het Michigan Meer ligt dat de grens met Canada vormt.
Deze grootscheepse activiteiten hadden ook een enorme corruptie binnen het politiekorps tot gevolg. (Reden waarom een speciaal team werd opgericht onder de naam *The Untouchables*; maar dat is een ander spel.)

DUKES OF HAZARD

In het dun-bevolkte zuidelijke deel van de Verenigde Staten bloeide eveneens een levendige industrie op. Arme boeren zagen hun kans schoon een extra centje te verdienen en ze begonnen in hun schuur drank te stoken. Hiermee werden voornamelijk de bars in de omgeving bevoorraad. De plaatselijke sherrifs waren zeer gebeten op dit fenomeen, zoals men zich waarschijnlijk nog wel herinnert uit de TV-serie *The Dukes of Hazard*. Het vervoer van de whisky gebeurde doorgaans in kleine open vrachtwagens ('pick-up trucks') die zwaar op de huid werden gezeten door de sterke arm, hetgeen resulteerde in wilde achtervolgingen op smalle, stoffige wegen.

HET SPEL

In *Moonshine Racers* zijn de twee uitermate simpele zielen Ike en Billy-Joe werkzaam als chauffeur voor Ol' Man Tucker. Hun opdracht luidt om vaten whisky voor zonsondergang bij een bar af te leveren. Bij aflevering wordt contant afgerekend en het geld kan men gelijk in de garage omzetten in onderdelen om de wagen te verbeteren.
Dringt men ver genoeg door in het spel, dan krijgt men de mogelijkheid nieuwe wagens aan te schaffen. Het is zelfs mogelijk de vrachtwagen door iemand anders te laten sturen en zelf in een personenwagen een chaos op de snelweg te veroorzaken.
Hierdoor krijgt sherrif 'Fat Sam' het extra moeilijk, terwijl de stakker het toch al zo zwaar heeft te verduren. Al jarenlang zit hij achter Ike en Billy-Joe aan maar hij is er nog nooit in geslaagd ze in te rekenen.

De weg die Billy-Joe en Ike moeten afleggen is druk en bochtig. Bovendien ligt hij bezaaid met obstakels en prikkeldraadversperringen. Wanneer de vrachtwagen deze of een andere auto raakt, kost dit snelheid, soms een hoeveelheid drank, de motor raakt oververhit en de sherrif nadert met grote snelheid en probeert de vrachtwagen te rammen. Redenen genoeg dus om zorgvuldig te sturen.

De vrachtwagen heeft twee versnellingen, dus dat zal weinig problemen opleveren. Het belangrijkste instrument in de cabine is de temperatuurmeter. Wanneer de motor oververhit raakt loopt men het risico deze op te blazen. Reparatie kost natuurlijk veel tijd en een nieuwe motor is prijzig. Men kan dit geld beter besteden aan een turbo, betere banden of een goede wegenkaart.
De kaart heeft als voordeel dat bijrijder Ike bij een splitsing kan vertellen wat de snelste route naar de kroeg is.
Een turbo is ook nooit weg om snel uit een penibele situatie te kunnen ontsnappen. Houdt er echter wel rekening mee dat bij het gebruik van de turbo de alcohol als brandstof wordt gebruikt. Weliswaar kan men hier en daar onderweg vaten oppikken, maar toch moet voorzichtig worden omgesprongen met de turbo. De motor raakt namelijk ook erg snel oververhit bij het gebruik van de turbo.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Millenium
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/Bfr 1799
Atari ST ƒ 89,50/Bfr 1799
MS-DOS ƒ 119,00/Bfr 2299
Ondersteunde kaarten: EGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib

MS-DOS

Ik vond destijds de Amiga en Atari ST versies van het spel wel aardig, maar niet om over naar huis (laat staan in Hoog Spel) te schrijven.
De MS-DOS versie van het spel heeft mij niet van gedachten doen veranderen.
Ondanks het van soortgelijke spellen afwijkende verhaaltje blijft *Moonshine Racers* een spel waarin men zo snel mogelijk van punt A naar punt B moet rijden. Het feit dat men met het verdiende geld betere accessoires voor de wagen kan aanschaffen is ook al lang niets nieuws meer. Met andere woorden, het spel voegt niets toe aan de reeds bestaande race spellen. Snel vergeten lijkt me het beste.

Edward Helven

SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE

In Hoog Spel 3 recenseerden wij *Spellcasting 101: Sorcerers get all the girls*. Na het uitspelen van dit spel keken we reikhalzend uit naar een vervolg. Het wachten op een welkome gast duurt natuurlijk altijd te lang, maar achteraf gezien is *Spellcasting 201: the Sorcerer's Appliance* er sneller dan we hadden durven dromen. Ernie Eaglebeak keert terug in ons midden! In september spraken we tijdens ons bezoek aan de ECES computershow in Londen met



Bob Bates, de programmeur van het elders in dit nummer van Hoog Spel gerecenseerde adventure *Timequest*. Steve Meretzky zelf was helaas verhinderd. (Op de vraag of dat misschien kwam door drukke werkzaamheden aan *Spellcasting 301* volgde slechts een veelbetekenende grijns.) Laten we echter niet alteveel op de zaken vooruitlopen.

In het tweede deel van *Spellcasting* ontmoeten we een aantal oude bekenden. Ernie is inmiddels 2e-jaars student en hij wil toetreden tot een studentenvereniging. De ontgroeningsperiode is echter zwaar. Het spel doet hier en daar denken aan de film *National Lampoon's Animal House*. Eén van de ontgroeningsrituelen waaraan Ernie wordt onderworpen is het plakken van een



valse snor op het standbeeld van de oprichter van de universiteit. Hij beseft zich dat hij de hem opgelegde taken niet alleen kan volbrengen, maar hij is niet voor niets een tovenaarsleerling. Door middel van een toverspreuk kan hij de beeldschone Eve tot leven wekken, die vanaf dat moment niet meer van zijn zijde zal wijken.

Gaandeweg zal blijken dat Ernie aan een zeer gevaarlijk avontuur begonnen is. Hij ontdekt een complot dat erop gericht is om de universiteit ten gronde te richten. Begeleid Ernie op zijn tocht door slaapkamers en tunnels van zowel de Sorcerer University als het nabij gelegen 'Barmad U' waar het berekenen van een curve opeens een geheel andere betekenis krijgt.

Maak uw borst maar vast nat, want Steve Meretzky beweert over *Spellcasting 201* dat het 'meer vrouwen, meer bier en meer smakeloze grappen' bevat dan het eerste deel.

In het volgende nummer van Hoog Spel kunt u een recensie verwachten, tenminste als we het testexemplaar van dit spel weer uit de hebberige klauwen van Gilden hebben kunnen rukken!

ACCOLADE/LEGEND
MS-DOS

THE MIRACLE SYSTEM

Het Miracle System is een revolutionaire ontwikkeling op computergebied. Wij althans waren na een demonstratie danig onder de indruk. De tijd ontbrak helaas om het systeem uitgebreid te testen, maar we willen onze eerste indrukken niet aan de lezers van Hoog Spel onthouden.
Het Miracle System is op het eerste gezicht niet meer dan een synthesizer toetsenbord, maar de schijn bedriegt weer eens. Het is een compleet systeem dat de gebruiker - letterlijk - spelenderwijs leert piano spelen. Hiervoor zorgt de uitgekiende software die erbij hoort. Eindelijk een pianoleraar die niet de pianoklep op je vingers dichtslaat wanneer je teveel valse noten aanslaat!
Het keyboard wordt op eenvoudige wijze op de computer aangesloten en kan desgewenst ook aan een stereo installatie worden gekoppeld. Nodig is dat laatste niet want twee stereo-speakers zijn ingebouwd. Ook een hoofdtelefoon kan worden aangesloten om te kunnen spelen zonder anderen tot waanzin te drijven.

De lessen starten heel eenvoudig en worden gaandeweg uitgebreid. Het programma wijst de gebruiker eerst de weg op het toetsenbord van het instrument. Daarna kan men zich bijvoorbeeld bekwamen in het vasthouden van het ritme en het spelen van accoorden. Alles wat u doet wordt op het beeldscherm bovendien nog eens duidelijk gemaakt. Een ander lesonderdeel is het leren lezen van notenschrift. Tijdens de lessen - die oefeningen niet in een vaste volgorde hoeven te worden afgewerkt - houdt de software bij hoeveel en welke fouten de leerling maakt. Aan het einde van de les wordt dit keurig gemeld en stelt het programma desnoods voor om deze, een vorige of een geheel op het gesignaleerde probleem toegesneden les nog eens te herhalen.

De boog kan natuurlijk niet te lang gespannen blijven. Vandaar dat het programma ook een aantal muzikale videospelletjes bevat, zoals een eendenjacht: over een notenbalk bewegen eendjes die met tomaten moeten worden bekogeld. Sla de juiste toets aan om te scoren. Een ander spel laat u oefenen in het aanhouden van het juiste tempo zodat een robotje over hindernissen kan springen.

Maar, het Miracle System biedt meer. Het is namelijk ook te gebruiken als normaal instrument. Het keyboard bevat 49 toetsen, is volledig MIDI compatibel, heeft twee ingebouwde stereo-speakers en een voetpedaal. De toetsen zijn "velocity sensitive", wat betekent dat de toetsen registreren hoe ze worden aangeslagen (zacht, hard, lang, venijnig) en dat vertalen naar de toon die wordt voortgebracht.
Het toetsenbord is in tweeën te splitsen zodat twee verschillende instrumenten tegelijk kunnen worden bespeeld. Hierbij kan men dan uit 128 verschillende instrumenten en geluidseffecten (zoals piano, viool, trompet, saxofoon, gitaar, drums, enzovoorts) kiezen.

De software bevat een groot aantal kant-en-klare stukken muziek (van klassiek tot en met rock) die men kan meespelen. De MS-DOS en Amiga versie van het systeem stellen de gebruiker ook in staat om eigen songs op te nemen en later weer af te spelen.

Volgens de gebruiksaanwijzing moet iemand die de lessen zonder enige muzikale ervaring begint in tussen de 6 en 12 maanden in staat worden geacht het toetsenbord te kunnen bespelen.

SOFTWARE TOOLWORKS
MS-DOS, AMIGA, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



THE SIMPSONS
BART VS. THE SPACE MUTANTS



VAN EEN SERIE KORTE INTERMEZZO'S IN EEN TV PROGRAMMA UITGROEIEN TOT ÉÉN VAN DE MEEST SUCCESVOLLE SERIES ALLER TIJDEN IS EEN HELE OPGAVE, MAAR HET IS *THE SIMPSONS* GELUKT. DE SERIE IS IN NEDERLAND OOK (WEER) TE ZIEN BIJ RTL4. HELAAS NU NA-GESYNCHRONISEERD WAARDOOR EEN DEEL VAN DE GRAPPEN VERLOREN GAAT

EVEN VOORSTELLEN

De familie Simpson lijkt in alle opzichten op een normale familie. Homer, de enigszins knorrige vader, werkt als veiligheidsinspecteur bij de kerncentrale in hun woonplaats Springfield. Marge, met haar bizarre kapsel, is de liefhebbende moeder. 's Avonds verdient ze wat bij als serveerster. Het gezin is gezegend met drie kinderen. Bart is met zijn stekeltjeshaar de trots van de familie, maar zijn zuster Lisa is duidelijk de intelligentste van het stel. In haar vrije tijd speelt ze graag op haar saxofoon. De jongste telg in huize Simpson is Maggie.

HET SPEL

Als Bartholomew J. Simpson (Bart voor intimi) op een avond zijn nieuwe röntgenbril wil uitproberen, lijkt het park hem hiervoor de beste plaats. Hier is hij getuige van een wonderbaarlijke gebeurtenis; er landt een vliegende schotel die buitenaardse wezens afzet. Bart wil hier natuurlijk het zijne van weten. Hij ontdekt dat ze van plan zijn de mensheid uit te roeien. Hun geleerden hebben een nieuw wapen ontwikkeld. Het is nog niet getest maar men heeft goede hoop dat het zal werken door paarse voorwerpen als energiebron te gebruiken. Maar dit mislukt falikant. De knappe koppen vermoeden dat meer hoofddeksels nodig zijn. Ook dit idee werpt geen vruchten af en de strategen besluiten het nog eens met ballonnen te proberen. Bah, weer mislukt.
"Laten we het eens proberen met 'Exit' bordjes uit een museum," oppert iemand. Al snel blijkt dit ook geen zoden aan de dijk te zetten. Opeens heeft iemand de oplossing. We hebben uranium nodig als krachtbron voor ons superwapen!

Bart rent naar huis en vertelt het verhaal aan zijn ouders.
Niemand gelooft hem, niet in de laatste plaats natuurlijk doordat Bart met zijn röntgenbril de enige is die de wezens kan zien. Er zit voor hem dus niets anders op dan de wereldbevolking eigenhandig te redden.

BART'S STRIJD

Het spel is in wezen een van links naar rechts scrollend arcade-actie spel met wat puzzels en platformelementen.
De buitenaardsen hebben inmiddels al bezit genomen van een aantal mensen. Gelukkig kan Bart deze met zijn röntgenbril herkennen. Als hij er een ziet, moet Bart er bovenop springen. De mutant verdwijnt dan en laat een letter achter. Deze letters vormen de naam van een familielid en wanneer de naam volledig is, komen ze Bart aan het einde van ieder niveau een handje helpen bij het verslaan van de laatste opponent.

Het eerste niveau speelt zich af in de straten van Springfield, waar Bart paarse voorwerpen oranje moet spuiten. In het tweede niveau moet Bart zoveel mogelijk hoofddeksels verzamelen in het winkelcentrum. Sommige mensen die hij tegenkomt dragen een pet of hoed, die Bart hen kan ontfutselen door tegen ze aan te springen.
Vervolgens is het tijd voor een bezoekje aan de kermis waar Bart



AMIGA

ballonnetjes kapot moet schieten. Dit niveau kent ook een paar sub-spellen zoals een rad van avontuur. Raadt het nummer waarop het rad eindigt en Bart heeft prijs. Het is zelfs mogelijk om hier met het juiste attribuut vals te spelen! Niveau vier brengt Bart naar het museum. Hier moet hij 'Exit' bordjes verzamelen.



AMIGA

Bij het verlaten van het museum komt Bart terecht in een oerwoud waar hij over krokodillen moet lopen. Het vijfde en laatste niveau speelt zich af in de kerncentrale waar Homer werkt. De staven uranium moeten worden verzameld om deze op een veilig plekje in de kelder op te bergen. Regelmatig komt Bart's moeder kijken of ze misschien een handje kan helpen. Ook vader Homer doet hier een duit in het zakje.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/Bfr 1799
Atari ST ƒ 89,50/Bfr 1799
C64 cass ƒ 39,95/Bfr 799
C64 disk ƒ 59,50/Bfr 1199
MS-DOS ƒ 99,00/Bfr 1999



The Simpsons - Bart vs. the Space Mutants is een leuk spel geworden, zij het dat het niet echt makkelijk is. Integendeel zelfs. Hier en daar in het spel is uiterst nauwkeurig sturen een vereiste. Sommige tegenstanders bewegen bovendien in een zeer onvoorspelbaar patroon. Iets dat de voortgang ook niet eenvoudiger maakt is het feit dat soms niet helemaal duidelijk is welke zaken als platform dienst doen en welke niet. Zo kan Bart over een wasbak lopen terwijl hij niet op een vensterbank kan staan. Dit alles maakt dat een forse portie doorzettingsvermogen vereist is.

Al met al is het een onderhoudend spel maar voor de allerjongste Simpson fans wellicht te moeilijk.

Steven Grool

COMMODORE CDTV

PRODUKTINFO
Fabrikant: Commodore
Adviesprijs: ƒ 1999,00



ONLANGS INTRODUCEERDE COMMODORE OOK IN NEDERLAND DE CDTV, HETGEEN STAAT VOOR COMMODORE DYNAMIC TOTAL VISION. DE AFKORTING KAN OOK WORDEN GELEZEN ALS TWEE BEGRIPPEN DIE IEDER OP ZICH AL EEN OMSCHRIJVING VAN HET APPARAAT GEVEN; CD EN TV. DE CDTV IS NAMELIJK EEN CD-SPELER DIE NIET ALLEEN OP DE STEREO INSTALLATIE WORDT AANGESLOTEN MAAR OOK OP EEN TV TOESTEL.

NAIVITEIT

Als kinderen zijn we bereid zowat alles te geloven dat ons verteld wordt; we zijn te naïef om aan beloftes te twijfelen. Naarmate we ouder worden nemen cynisme en twijfels bezit van ons, waardoor onze fantasie en de hang naar het mysterieuze tot storende ballast worden gereduceerd.
Het herwinnen van onze onschuld is in het computertijdperk eenvoudig gebleken. Computerchips roepen datzelfde magische gevoel op dat in onze kinderjaren zo vanzelfsprekend was. Door die hang naar het wonder willen computergebruikers alles geloven dat hen door fabrikanten wordt voorgeschoteld en is men bereid aan te nemen dat de magie nog steeds om de volgende hoek wacht. Daarom ook worden we zo vaak teleurgesteld in produkten. Vaak ook verdwijnen beloftes van fabrikanten als sneeuw voor de zon en van de met veel tamtam aangekondigde "technische doorbraken" en "innovatieve software" wordt nooit meer iets vernomen. Soms echter worden sprookjes werkelijkheid, zoals in het geval van CDTV.

WAT IS CDTV

Men neme een CD-speler, een CDROM drive en een Amiga. Het resultaat is een multi-media apparaat dat veel meer is dan de som van de afzonderlijke delen. Enerzijds is het een normale CD-speler (met uiteraard de daarbij behorende geluidskwaliteit), anderzijds is het een volwaardige Amiga met een geheugen van 1 Mb en een ingebouwde CD-ROM drive. Het apparaat wordt aangesloten op de stereo installatie en men kan naar muziek luisteren. Aan de andere kant wordt het apparaat op een TV-toestel aangesloten waardoor men beelden kan zien. Een simpel voorbeeld van de combinatie geluid en beeld is de zogenaamde CD+G (Compact Disc + Graphics). Dit zijn CD's die via elke gewone CD-speler zijn te beluisteren, maar de schijfjes bevatten ook beeldinformatie.
De CD New York van Lou Reed bijvoorbeeld, laat tijdens het luisteren ernaar de songteksten zien, hier en daar afgewisseld met foto's. Ook Fleetwood Mac heeft een CD+G uitgebracht, en wel Behind the mask. Hierop is het idee van graphics al wat attractiever uitgewerkt met veel kleurenfoto's.

UITERLIJK

Wat uiterlijk betreft is het apparaat niet te onderscheiden van een normale CD-speler. Het zal daarom in geen enkel audio-rack misstaan. En dat is dan ook precies de bedoeling van Commodore, dat de CDTV primair beschouwd als apparaat voor het hele gezin, en derhalve een plaatsje in de huiskamer verdient. Vandaar dat de CDTV niet met een toetsenbord is uitgerust. De bediening geschiedt geheel met een infrarood afstandsbediening zodat ook mensen niet computer-angst - zonder dat ze er zelf erg in hebben - worden bekeerd tot het gebruik van een computer. Duivels plan Mijnheer Commodore!

LEERZAAM

De educatieve toepassingen liggen voor het oprapen. Te denken valt aan een encyclopedie waarin men bijvoorbeeld de biografie van Beethoven kan lezen. Onder de tonen van zijn muziek kan men zijn levensloop, afgewisseld door foto's bekijken. Of men kan de beroemde toespraken van Churchill nog eens beluisteren. En wat te denken van een cursus waarbij de student in gesproken woord en geschrift de fijne kneepjes van een vreemde taal worden bijgebracht? De mogelijkheden zijn haast ongelimiteerd.

FOTO-ALBUM

Een andere ontwikkeling waarbij de CDTV kan worden ingeschakeld is gebaseerd op de samenwerking met Kodak. De laatste heeft samen met Philips een systeem ontwikkeld waarmee foto's naar CD kunnen worden overgezet. Naar verwachting is dit systeem medio 1992 operationeel, maar men kon nog geen prijzen geven. Zover onze informatie op dit moment strekt wordt gemikt op een prijs van ongeveer 50-60 gulden voor het overzetten van 36 kleinbeeld foto's.

SPELLEN

Maar ook voor spellen biedt de CDTV een scala aan mogelijkheden, per slot van rekening is het computerhart van de CDTV een complete Amiga.
De opslagcapaciteit van een CD is ongeveer 540Mb, hetgeen gelijk staat aan zo'n 625 volle Amiga diskettes, oftewel 250.000 A4 pagina's tekst. (Waarschijnlijk beginnen de oogjes van Sierra-programmeurs te glinsteren bij dit nieuws.) Op pagina 16 geven we een beknopt overzicht van de spellen die reeds leverbaar zijn dan wel binnenkort te koop zullen zijn.

De actiespellen die we tot nu toe hebben gezien zijn vrijwel identiek aan wat we van de Amiga gewend zijn. Het grote verschil is echter de perfecte geluidskwaliteit die de CD levert. Voor het spel Xenon II is de complete soundtrack zelfs opnieuw gemixed door Bomb the Bass.
Dankzij de enorme opslagcapaciteit van CD's is CDTV bij uitstek geschikt voor adventures. Lucasfilm heeft inmiddels een aantal titels aangekondigd voor CDTV.
Oplettende lezers zullen nu onmiddellijk tegenwerpen dat het beschrijven van een CD niet mogelijk is en men dus geen spel kan saven. Klopt, maar daar heeft men het volgende op gevonden. Aan de voorzijde van het apparaat zit een sleuf waarin een geheugenkaart kan worden geschoven. Indien de software deze optie ondersteunt kan men deze kaart gebruiken voor het saven van een spel of het opslaan van top-scores.

Iets dat nog niet mogelijk is met CDTV is het tonen van vloeiend bewegende (gedigitaliseerde) filmbeelden over het hele scherm. De snelheid van data-overdracht is hiervoor gewoon nog te traag. De ontwerpers zitten echter niet stil, getuige het ons getoonde CDXL. Dit is een softwarematige uitbreiding waarmee men inmiddels in staat is om over een oppervlakte van 1/3 deel van het scherm het beeld circa 12 tot 15 maal per seconde te verversen, het gaat dus de goede kant op wat dit betreft.

TOT SLOT

De CDTV wordt geleverd inclusief een introductie CD waarop een complete gebruiksaanwijzing staat plus een overzicht van reeds leverbare en op korte termijn te verwachten software. De introductie CD bij ons test-exemplaar was nog in het Engels, maar de Nederlandse versie is bijna klaar.
Commodore verwacht deze vanaf eind oktober bij het apparaat te kunnen leveren. De aansluitmogelijkheden van de CDTV zijn ruim, tot en met MIDI-poorten aan toe.
Ook kan men een toetsenbord, een diskdrive, een printer en een modem aansluiten waardoor de CDTV tot een complete Amiga wordt uitgebouwd. Binnenkort komt overigens een losse CD-drive beschikbaar die een standaard Amiga omtovert tot een CDTV, waardoor de cirkel weer perfect rond is.



PSYCHO KILLER

Het is een koude dag in october en u rijdt nietsvermoedend over een landweg. Het motorgeronk zorgt ervoor dat u langzaam maar zeker indommelt. De wijzertjes op het dashboard veranderen in een waas. U denkt aan het weekend dat voor de deur staat en aan het feit dat u bij de eerste de beste gelegenheid wilt stoppen om een hapje te gaan eten.

De plotseling opkomende mistbank merkt u eigenlijk nauwelijks op terwijl u een heuvel oprijdt. Met een schok komt u weer bij uw positieven als u ziet dat vlak voor uw auto iets uit de mist opdoemt. Het is een andere auto die dwars over de weg staat. In een reflex trapt u boven op de rem. De motor slaat af. Opnieuw starten en omdraaien is een optie. Maar, als u de volgende dag in de krant leest dat er vijf mensen zijn vermoord in dit gebied bekruipt u toch een schuldgevoel.

De andere mogelijkheid is uitstappen en op onderzoek uitgaan. Nadat u de auto heeft verlaten hoort u het gegil van een vrouw. U kijkt in de richting van het lawaai en ziet haar wegrennen, op de hielen gevolgd door een man met een groot kapmes in zijn hand. Hij krijgt haar te pakken en sleurt haar het spookachtige bos in. U heeft geen keus meer en schiet te hulp.

Zo begint een avontuur waarin u als het ware door een film rondloopt. De beelden bestaan uit filmopnamen en foto's.
Het spel wordt bediend door met de afstandsbediening een cursor over het beeldscherm te bewegen en bepaalde delen "aan te klikken". Zo kunt u rondwandelen, maar ook voorwerpen oprapen.
De meeste acties worden ondernomen vanaf foto's, maar af en toe is het nodig om tijdens een filmfragment snel op de juiste manier te reageren.

PRODUKTINFO
Fabrikant: On-Line Entertainment
Leverbaar voor:
CDTV: ƒ 99,95/Bfr 1999

Psycho Killer is een spel dat op zich niet al te best is. Het griezelverhaal biedt hier en daar een aardig schokeffect. Jammer is het dat men te vaak in situaties verzeild raakt waarin geen weg terug is en men een gewisse dood tegemoet gaat. Het heeft mij enige pogingen gekost voordat ik doorhad dat ik de plotseling opduikende psychopaat een schop voor zijn hoofd kon geven zodat hij - onder achterlating van een bebloed kapmes - de benen nam. Een paar stappen verder werd ik weer door dezelfde maniak opgewacht die me een molotov-cocktail naar het hoofd wierp. Het idee om weer van vorenaf aan te moeten beginnen deed me huiveren en ik heb het opgegeven.

Aan alles is te merken dat *Psycho Killer* een van de eerste CDTV spellen is. Maar onder het onafgewerkte uiterlijk van het spel wordt één ding wel duidelijk. Wanneer het systeem voldoende ondersteuning krijgt van de softwarehuizen en de mogelijkheden ervan verder worden uitgebuit, staan ons nog spannende tijden te wachten.

Mart Wills

THE HOUND OF THE BASKERVILLES



Heeft u zich ooit afgevraagd hoe het zou zijn om als Sherlock Holmes door het leven te gaan en de ingewikkeldste zaken moeiteloos op te lossen? Dat kan nu in *The Hound of the Baskervilles*.

The Hound of the Baskervilles is een van de moeilijkste zaken die Sherlock Holmes op te lossen kreeg. Althans in de ogen van zijn geestelijke vader, de schrijver Sir Arthur Conan Doyle.
Tijdens zijn vele omzwervingen werd Sherlock Holmes immer bijgestaan door zijn trouwe vriend Dr. Watson.

Watson bewonderde Holmes zozeer dat hij altijd bereid was om hem te helpen waar hij maar kon. Het kwam er meestal op neer dat Watson de vervelende karweitjes mocht opknappen. Als hij daarna trots aan Holmes zijn bevindingen kwam melden was arrogantie meestal zijn loon. Holmes wist alles inmiddels al of hij was ervan overtuigd dat Watson het weer eens volledig bij het verkeerde eind had. Ondanks alles bleef Watson volharden in het verlenen van assistentie. Hij rekende het nauwkeurig bijhouden van een dagboek waarin elke zaak tot in details werd genoteerd tot een van zijn taken.

In dit spel put men uit het persoonlijke archief van Watson. De speler kan gebruik maken van alle notities, kranteknipsels, foto's en andere bewijsstukken die door Watson verzameld werden.
Gezeten achter een bureau is het de taak van de speler om alle stukjes van de puzzel in elkaar te passen en de dader te achterhalen door nauwkeurig niet terzake doende informatie te elimineren, te selecteren en de correcte gevolgtrekkingen te maken.

Behalve het uitpluizen van de aanwijzingen, kan men het hele verhaal ook als een hoorspel aan zich voorbij laten trekken en de gebeurtenissen van dag tot dag door Dr. Watson laten voorlezen.

PRODUKTINFO
Fabrikant: On-Line Entertainment
Leverbaar voor:
CDTV ƒ 99,95/Bfr 1999

The Hound of the Baskervilles is een spel dat bol staat van de atmosfeer. Honderden pagina's notities van Dr. Watson (in zijn eigen handschrift) bieden veel informatie waar men zich doorheen moet worstelen. Daarnaast kan men ook een paar artikelen in oude kranten lezen die er echt als een oude krant uitzien, vergeeld en wel. Ook kan men foto's bekijken, telegrammen lezen en bewijsstukken onderzoeken.
Wanneer men het lezen moe is, kan men de aantekeningen door Dr. Watson laten voorlezen. De aard van het spel vereist wel een goede kennis van de Engelse taal, veel geduld en doorzettingsvermogen. Pen en papier om zelf notities te maken zijn ook nooit weg.

Ondanks het feit dat er wat mij betreft wel iets meer variatie in had gemogen, is *The Hound of the Baskervilles* een uitstekend voorbeeld van het soort spellen waartoe CDTV in staat is.

Mart Wills

Momenteel zijn zo'n 35 titels leverbaar, maar de lijst kan natuurlijk alleen maar groeien. Henk Ras van Commodore Nederland B.V. vertelde ons dat hij bovendien druk overleg pleegt met een aantal Nederlandse bedrijven om Nederlandstalige programmatuur te ontwikkelen. We moesten helaas beloven de sappige details nog even voor ons te houden.

Hieronder volgt een korte greep uit het inmiddels beschikbare, dan wel op korte termijn leverbare aanbod, waaruit nog eens duidelijk moge blijken dat de CDTV niet uitsluitend gezien mag worden als spelletjes apparaat.

HOBBY/EDUCATIEF

Gardentax Een serie naslagwerken met informatie over kamerplanten, tuinontwerpen, planten kweken et cetera. Met behulp van dit programma kunt u bijvoorbeeld uitzoeken welke kamerplanten voor uw huis het best geschikt zijn. Dit gaat zover dat u op grootte van de plant en kleur van de bloemen kunt selecteren.

Advanced Military Systems. Informatie over moderne militaire wapensystemen. Bekijk de foto's van bijvoorbeeld de F-117A Stealth Fighter of de Russische Typhoon onderzeeër en luister intussen naar de deskundige uitleg.

Women in motion. Een reeks bewegingsstudies van de 19e eeuwse fotograaf Eadweard Muybridge. Een interessant naslagwerk voor onder andere beeldende kunstenaars.

Music Maker Deze CD bevat 17 muziekstukken. Kies uit één van de veertig instrumenten en speel met deze nummers mee. Het is zelfs mogelijk om uw favoriete CD's op drums te begeleiden.

My paint Een elektronisch kleurboek voor kinderen van 3 tot 9 jaar. Het programma bevat ruim 100 plaatjes die kunnen worden ingekleurd. Het wordt bediend door symbolen, zodat het kind niet hoeft te kunnen lezen.

NASLAGWERKEN

Complete works of Shakespeare. Alle werken van deze bard, inclusief zijn gedichten en toneelstukken. De belangrijkste scènes zijn voorzien van reprodukties van originele houtsnedes. Via een index kunnen passages snel worden opgezocht.

World Vista Atlas Een wereldatlas met gedetailleerde landkaarten, foto's, gesproken woord (in meer dan vijftig talen, met Engelse vertaling) en volksmuziek.

The American Heritage Illustrated Encyclopedic Dictionary. Geïllustreerd woordenboek met 180.000 trefwoorden en 3000 foto's. Alle trefwoorden hebben verwijzingen naar elkaar voor uitgebreide zoekmogelijkheden.

ENTERTAINMENT

De spelfanaten worden gelukkig niet vergeten. De meeste titels zullen geen uitleg meer behoeven, een (onvolledige) opsomming van deze bekende titels, hetzij reeds beschikbaar, hetzij aangekondigd voor de nabije toekomst:

Lemmings (Psygnosis), ***Battle Chess*** (Interplay), ***Sim City*** (Maxis), ***Falcon*** (Spectrum Holobyte), ***Defender of the Crown*** (Cinemaware), ***Spirit of Excalibur*** (Virgin), ***Futura Wars*** (Delphine), ***Unreal, Pro Tennis Tour 2*** en ***B.A.T.*** (Ubi Soft), ***Team Yankee*** (Empire), ***Xenon 2*** (Mirrorsoft), ***Battlestorm*** (Titus), ***Wrath of the Demon*** (ReadySoft) ***Jack Nicklaus Golf*** (Accolade), ***Murder off Miami*** en ***Trivial Pursuit*** (Domark), ***Cardinal of the Kremlin*** (Capstone), ***Dungeon Master*** en ***Chaos strikes back*** (FTL), ***Indiana Jones and the last Crusade, Loom*** en ***Secret of Monkey Island*** (Lucasfilm) en ***Spy vs Spy*** (First Star)

Een aantal spellen dat een korte toelichting behoeft volgt hieronder. Op het eerste gezicht lijkt het misschien vreemd dat dit bijna uitsluitend detective spellen zijn. Maar als men bedenkt hoeveel informatie een CD kan bevatten, ligt het voor de hand dat juist dit spelgenre perfect is voor het ontdekken van de mogelijkheden die dit medium aan de spelminnaars te bieden heeft.

The case of the cautious condor
De rijke industrieel Bronson Barnard heeft een aantal v.i.p.'s uitgenodigd voor de eerste vlucht van zijn luxueuze luchtschip. Eén van de gasten is de beroemde detective Ned Peters. Hij is uitgenodigd om een moordzaak op te lossen. De speler krijgt honderden afbeeldingen te zien waaruit voldoende aanwijzingen moeten worden gedestilleerd om de dader aan te wijzen.





Sherlock Holmes, consulting detective
Zwerf door de stegen van Londen in de voetsporen van de beroemde speurneus. Holmes is zijn aartsvijand professor Moriarty op het spoor. Ondervraag verdachten en schakel informanten in. Raadpleeg kranten en Sherlock Holmes' archief om nieuwe feiten te vernemen die belangrijk zijn voor het opsporen van Moriarty.

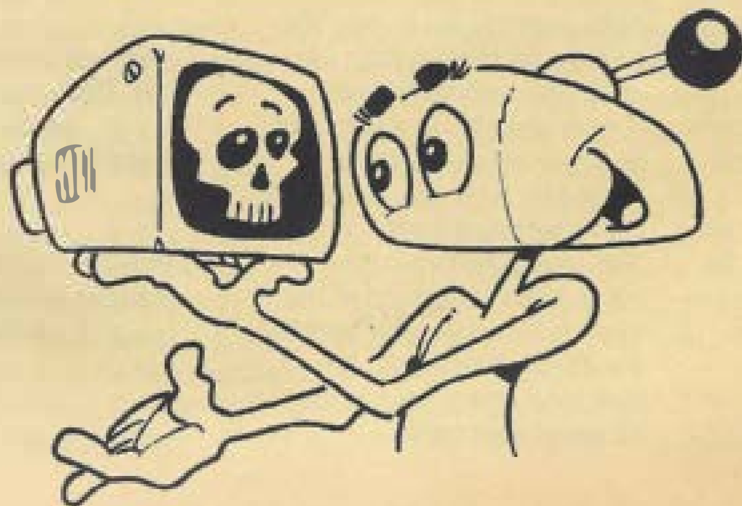


Many roads to murder
De wegen die naar een moord leiden kunnen beginnen met een simpele verdwijning of een beroving. De eerste actie van de speler bepaalt de verhaallijn en de tweede stap is bepalend voor de verdere ontwikkeling. De plots nemen onverwachte wendingen, zoals spionage intriges, maar ook wraakacties van een collega of een expeditie door donker Afrika behoren tot de mogelijkheden.



Murder, anyone?
De acht verdachten van de moord op Derrick Reardon hebben allemaal een perfect alibi. De aanwijzingen worden gegeven in de vorm van een serie kleurer-afbeeldingen. Het spel bevat zestien verschillende verhalen die allen uw vermogen tot logisch denken op de proef stellen. En natuurlijk is de butler een van de belangrijkste verdachten. Sommige dingen veranderen nu eenmaal nooit.

Sea Beast.
Dit spel van Don Bluth (behalve maker van animatiefilms ook de man achter spellen als Dragon's Lair en Space Ace) was oorspronkelijk bedoeld als zijn derde spel voor de speelhallen. Maar, door de tegenvallende respons voor dit soort spellen is dit project nooit gerealiseerd. Het spel schijnt echter wel op CDTV te worden uitgebracht. De speler reist door de tijd om zijn geliefde Serena uit de klauwen van een zeemonster te redden.



SUZO®

MEER AKTIE!

MET HET KOMPLETE PROGRAMMA JOY-STICKS VAN SUZO

THE ARCADE turbo

Extra sterke Nylon/Metaal constructie en een unieke Jump-fire functie. Past op alle digitale systemen.

Partno. 29-2100

THE ARCADE

Extra sterke nylon-metaal constructie. Quick Fire button en 8-weg P.C. Board. Past op Atari - Commodore - Sinclair Schneider PC- en MSX-Computers.

Partno. 29-2008

Leverbaar in zwart en beige.

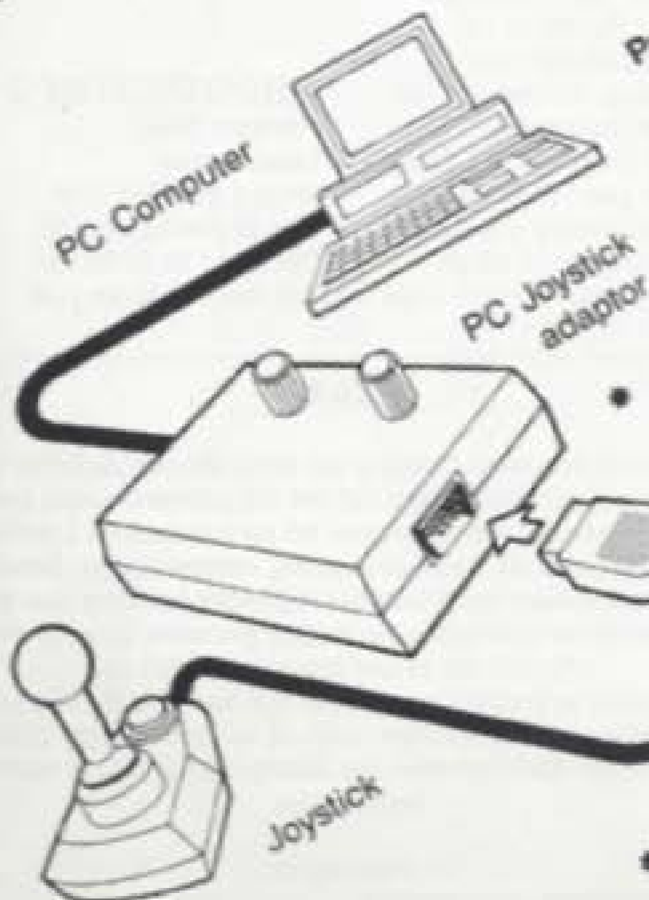
PROF COMPETITION 9000

Prof 9000 sterke Supertof Nylon constructie met 2 super Fire-buttons. Past op Atari - Commodore - Sinclair Schneider PC- en MSX-systemen.

Partno. 29-2200

Partno. 29-1050

PC ,,GAME'' JOYSTICK ADAPTOR



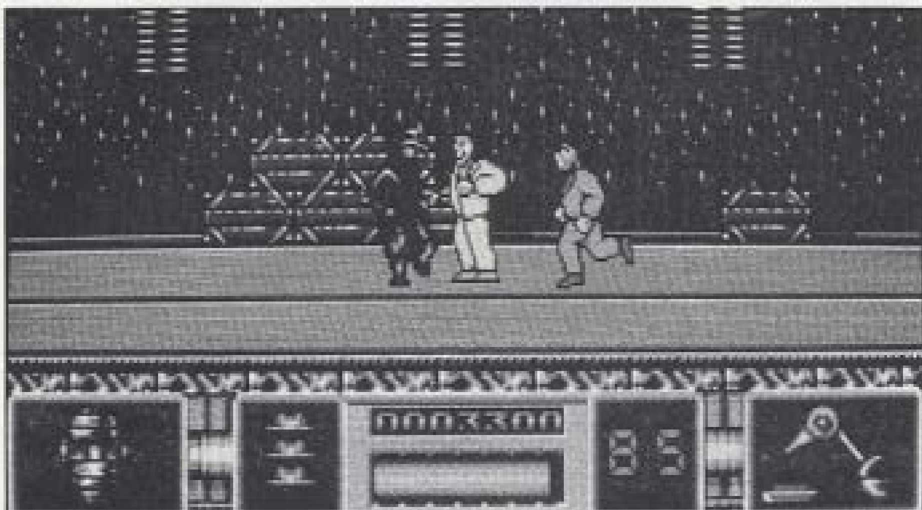
Deze Joystick adaptor is ontworpen om een analoog signaal te transformeren naar een digitaal signaal. Daar de meeste PC's een analoge uitgang hebben, is er tot op heden alleen een analoge Joystick verkrijgbaar. Omdat de meeste analoge Joysticks zijn uitgevoerd met potentiometers is deze uiterst storing-gevoelig, en daarom in de praktijk een kort leven beschoren. Een digitale Joystick is in de meeste gevallen uitgevoerd met microschakelaars o.a. ARCADE en ARCADE TURBO welke bijna onverwoestbaar zijn. Om deze te kunnen gebruiken heeft U deze Joystick-adaptor nodig.

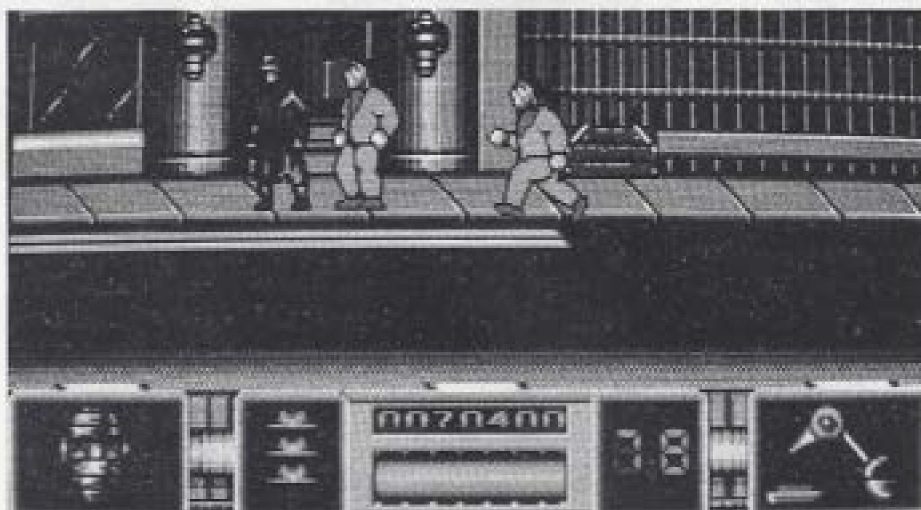
• EEN VERTROUWD HOLLANDS PRODUKT

SUZO INTERNATIONAL (NL) BV
Pieter de Hoochstraat 40
3024 CS Rotterdam
Telefoon: 010-4766399
Telex: 24392
Fax: 010-4779481

Darkman

WRAAK!! DAT IS HET SLEUTELWOORD IN DIT NIEUWE - OP DE FILM *DARKMAN* GEBASEERDE - SPEL VAN OCEAN.





DE AANSLAG

De film Darkman draait om Peyton Westlake. Hij heeft een zware tijd achter de rug. Een groep misdadigers met aan het hoofd Robert G. Durant, is verantwoordelijk voor de vernieling van alles wat hem dierbaar was. Bovendien is zijn geliefde vrouw Julie ontvoerd.
Door een bomaanslag is het grootste deel van het gezicht van Peyton Westlake weggeblazen. Daarmee werd gelijk zijn identiteit vernietigd. De vluchtende bendeleden lieten Westlake meer dood dan levend achter. Ze rekenden er duidelijk niet op dat hij zijn verwondingen nog te boven zou komen.
De eens zo trotse Peyton leeft sinds zijn herstel in een ware nachtmerrie. De constatering dat Peyton nu boos is, zou de prijs voor het 'understatement van de eeuw' met gemak winnen.
Hij besluit meedogenloos wraak te nemen op Durant en op iedereen die deze misdadiger steunt. De tijd voor medelijden is voorbij. Het is tijd geworden voor de wraak van Darkman.

VERMOMMING

Darkman heeft de uiterst geavanceerde technologie ontwikkeld waarmee hij zich de identiteit van elk gewenst persoon kan aanmeten. Het enige dat hij hiervoor nodig heeft is voldoende foto's van het gezicht van de persoon waarop hij wil lijken zodat de computer met die gegevens aan de slag kan. De fotosessie die hiervoor nodig is opent het spel en komt tussen de verschillende levels in steeds terug. Dit onderdeel van het spel lijkt nog het meeste op de schiettent op de kermis. In plaats van houten beestjes zien we nu echter mannen heen en weer lopen over een galerij en in plaats van een geweer richt de speler de lens van een fototoestel op het figuurtje. De camera bevat een filmpje waarop 20 opnames gemaakt kunnen worden. Als de film vol is wordt deze automatisch in de computer ingelezen en indien minimaal 70% van de benodigde gegevens is vastgelegd kan Darkman zich vermommen. Hoe meer gegevens de computer gevoed heeft gekregen, des te langer zal de vermomming in stand blijven. Heeft de computer onvoldoende informatie, dan moet Darkman op pad zonder vermomming, waardoor het spel moeilijker wordt.

NIVEAUS

Het spel telt zes niveaus waarin de speler verschillende taken moet volbrengen.
In het eerste niveau loopt Darkman door de straten van China Town. Hier moet hij voldoende geld verzamelen om de rest van zijn plannen te kunnen verwezenlijken. De hoofdpersoon loopt in dit onderdeel van links naar rechts en moet zoveel mogelijk handlangers van de Durant doodmeppen. Aan het einde van het niveau ontmoet Darkman de bendeleider zelf.
Het tweede niveau speelt zich af in een fabriek. Darkman is in de val gelokt en de enige manier om te ontsnappen is naar het dak vluchten. Om het moeilijker te maken heeft Durant allerlei machines in de fabriek in werking zijn gezet.

Op het dak aangekomen ziet Darkman zijn tegenstander nog net in een helikopter springen en er vandoor gaan. Via de daken probeert Darkman zijn laboratorium te bereiken.
Het vierde niveau speelt zich in dit laboratorium af. Hier moet een bom worden gemaakt van gasflessen, waarna men het dak weer op tijd moet bereiken. Precies op het moment dat het laboratorium explodeert, slaagt Darkman erin het touw te grijpen dat onder de helikopter van Durant bungelt. Durant heeft dat in de gaten en hij zet koers naar de drukke snelweg waar hij zijn toestel zover laat zakken dat de verstekeling te pletter dreigt te slaan tegen het aanstormende verkeer. Heen en weer slingerend in dit driedimensionale deel van het spel moet Darkman het verkeer en de op hem afgevuurde granaten ontwijken. Uiteindelijk vliegt de helikopter over een olietanker. Darkman laat zich aan boord zakken en bindt het touw vast, waardoor de helikopter verongelukt.

"Eind goed, al goed" denkt Darkman. Maar hij heeft het mis. Het blijkt al snel dat Strack het brein achter de organisatie is. Deze is verantwoordelijk voor de ontvoering van Julie en voor Darkman's vreselijke verminkingen. Strack heeft zich met Julie verschanst in een in aanbouw zijnde wolkenkrabber. Het gebouw wemelt van de bewakers en het bevat vele valstrikken. Nadat Darkman eindelijk de top van het gebouw heeft bereikt, smijt hij Strack naar beneden en kan hij zijn Julie in de vermoeide armen sluiten.

PRODUKTINFO
Fabrikant: Ocean
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/Bfr 1799
Atari ST ƒ 89,50/Bfr 1799
C64cass ƒ 39,95/Bfr 799
C64 disk ƒ 59,50/Bfr 1149

AMIGA/ATARI ST

Darkman is weer typisch zo'n spel van Ocean waarin een allegaartje van spelonderdelen die we ook al zagen in bijvoorbeeld *Nare*, *the Untouchables* en *Robocop* is samengebracht. Niets nieuws onder zon dus.
De besturing is bovendien nogal houterig, waardoor met name het van platform naar platform springen een frusterende ervaring is.

Ik vermoed dat het spel *Darkman* al snel op een donker plekje stof zal liggen te verzamelen.

Karin de Graaff

C64

De C64 wijkt op een aantal punten af van de versies voor de Amiga en Atari ST. Om te beginnen start dit spel niet met het onderdeel waarin *Darkman* foto's moet nemen. Dit zien we pas voor het eerst nadat level I doorlopen is. Ook is de tegenstand die *Darkman* onderweg ontmoet heviger. Behalve door gewapende bandieten wordt Darkman regelmatig bestormd door woeste honden en worden werpsterren in zijn richting gesmeten. Zo nu en dan duiken zelfs met een zwaard bewapende ninja's op.
Wat geluid en graphics betreft is het spel heel redelijk. Alleen de spelinhoudelijke kwaliteiten stellen - zoals bij wel meer op films gebaseerde spellen - teleur. Alle onderdelen van *Darkman* heb ik al eens eerder (en beter) gezien.

Peter Houzo

HCC microcomputer dagen '91

22 en 23 november

van 10.00 tot 17.00 uur

entree ƒ 10.– met reductiebon ƒ 7,50

HCC leden en kinderen onder de 12 jaar gratis

inlichtingen: HCC • postbus 149

3990 DC Houten • telefoon (03403) 7 87 88

JAARBEURS UTRECHT

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS WEDSTRIJD

De Simpsons begonnen hun leven als een serie korte intermezzo's tijdens het Amerikaanse TV programma van de (oorspronkelijk Engelse) comediènne Tracy Ullman. Vrijwel onmiddellijk veroverde de familie de harten van vele Amerikanen. De populariteit van de serie wordt nog eens extra duidelijk wanneer men weet dat grote sterren als Danny DeVito, Ringo Starr en Michael Jackson regelmatig hun medewerking aan de serie verlenen.

Ook in Nederland slaat de Simpsons-mania toe. Vandaar dat het ons een leuk idee leek om hier eens een wedstrijd aan vast te koppelen. We hebben voor de prijswinnaars vijf leuke pakketjes samengesteld met daarin een Simpson zonnebril, een Simpson baseball pet en - natuurlijk - een exemplaar van het spel *The Simpsons - Bart vs. the Space Mutants*. (Vergeet u daarom op uw inzending niet te vermelden welke computer u bezit?)

Wat moet u doen om mee te dingen naar deze unieke prijzen? Welbeschouwd belachelijk weinig, maar ja het loopt weer tegen het einde van het jaar en ook wij worden dan weer extra vrijgevig.
Om in aanmerking te komen voor een pretpakket hoeft u alleen maar onderstaande drie vragen te beantwoorden.

1. *WELK LID VAN DE SIMPSONS SPEELT DE SAXOFOON?*
2. *HOE HEET BART'S VADER? (TIP: HET IS NIET MIJNHEER SIMPSON!)*
3. *HOE HEET DE STAD WAARIN DE SIMPSONS WONEN?*

Stuur een briefkaartje met de antwoorden naar:

HOOG SPEL
AFD. PRIJSVRAGEN
POSTBUS 74034
1070 BA AMSTERDAM

N.B. Vergeet niet te vermelden welke computer u heeft!



Bart Simpson, hier natuurlijk niet met een van de zo gevreesde Space Mutants, maar met onze eigen Ludmilla.

Reglement: De uiterste inzenddatum is 23 november 1991. U hoeft niets te kopen om aan deze prijsvraag te kunnen meedoen.
Er is slechts één inzending per persoon toegestaan.
Over de uitslag kan helaas niet worden gecorrespondeerd.
Alle winnaars krijgen zo snel mogelijk na de sluitingsdatum van deze wedstrijd persoonlijk bericht.
Werknemers van Ocean Software en Rangeela BV. alsmede hun familieleden zijn van deelname uitgesloten.



Op 22 en 23 november 1991 is het weer zover. In de Bernhardhallen 1, 2 en 3 van de Utrechtse jaarbeurs organiseert de HCC wederom de jaarlijkse beurs, voor de 15e keer alweer.

Zoals alle bezoekers die al eens eerder naar deze beurs zijn geweest weten, kan men urenlang langs de talloze kramen slenteren zonder zich een moment te vervelen.
En natuurlijk heeft Hoog Spel - net als vorig jaar - zijn eigen stand op deze beurs. Het zijn voor ons altijd vermoeiende dagen, maar dit ongemak wordt ruimschoots goedgemaakt: het is altijd een plezier om onze lezers persoonlijk te ontmoeten, hoewel het een hele toer zal worden om alle bezoekers (naar verwachting ook dit jaar weer zo'n 50.000) persoonlijk te woord te staan.

De HCC-beurs bevat traditioneel veel kramen waar allerhande waren te koop worden aangeboden, maar ook mensen die alleen op zoek zijn naar informatie over nieuwe produkten kunnen hun hart ophalen.

Tijdens de beurs van dit jaar wordt het thema "Netwerken" centraal gesteld.
De voordelen en toepassingsmogelijkheden van netwerken worden door middel van lezingen, demonstraties en videopresentaties onder de aandacht gebracht. Hierbij wordt niet alleen aandacht geschonken aan de technische mogelijkheden die netwerken bieden, maar er wordt ook ingegegaan op de sociale kant van dit fenomeen.

Hoog Spel hoopt u in grote getalen bij één van onze stands (K48,5 - K48,7 en K48,9 in de Bernhardhal 3) te mogen begroeten.



DE HCC MICROCOMPUTERDAGEN 1991

Datum:
22 en 23 november 1991
Plaats: Jaarbeurs Utrecht, Bernhardhallen 1, 2 en 3
Openingstijden:
10.00 tot 17.00 uur.
Entree: ƒ 10,00;
met reductiekaart ƒ 7,50
HCC leden en kinderen tot 12 jaar gratis.

de Kerker

In het derde nummer van Hoog Spel zijn we begonnen met de Queeste waarin Ghlen Livid zijn kennis van adventures mag spuien. Maar de hoofdredacteur wilde toch de mensen met echte problemen, de RPG-spelers, niet aan Ghlen overlaten. Daarom heeft men mij, Mithrandir, verzocht me om hen te bekommeren.

Beste RPG'ers

Na een aarzelend begin een schuchter vervolg; uw huismagiër werd namelijk niet echt overstelpt met brieven. En of dat nu komt omdat het fenomeen RPG nog niet ingeburgerd is in Nederland en België of dat de gemiddelde RPG'er gewoon niet zoveel hulp nodig heeft als de toch wat achtergebleven groep van adventurespelers, die min of meer gedachteloos achter vriend Ghlen aan hobbelt, is mij onduidelijk. Iemand een idee?

Eén ding moet echter wel vermeld worden: vele leden van de redactie hebben vele uren aan het hoofd van het eindredactsel gezeurd om de Kerker te mogen bouwen. En nu hangt het voortbestaan van deze pagina's van uw interesse af. U weet inmiddels ook best wel hoe de situatie tussen Stikkie en Ghlen ervoor staat. Het is ongeveer te vergelijken met kijkcijfers, wanneer niemand interesse toont dan vliegt het programma eruit. En tussen U en mij, ik heb hoogtevrees, dus vliegen doe ik zo min mogelijk. Laat wat van u horen!

Ultima IV

Ultima IV is een gigantisch succes, waarbij u natuurlijk wel het probleem hebt dat u daarin de rol van Avatar speelt. Bij deze wat hints hoe u Avatar kunt worden, iets wat overigens in Ultima IV gebeurt. Volgens het verhaal is de Avatar iemand die alle acht deugden in grote mate bezit. Om de felbegeerde status van braafste, dapperste, liefste et cetera te bemachtigen moet u uiteindelijk de 'Chamber of the Codex' vinden. Hierin bevindt zich het 'Book of Ultimate Wisdom'. Voordat het zover is moet u echter fors wat bewijzen.

De benodigde deugden verkrijgt u door met de verschillende runen en de bijbehorende mantra's naar de bijbehorende 'shrine' (heiligdom, een heilige plaats waar men naar toe gaat om te bidden) te gaan. De verschillende runen, mantra's en de vindplaats zijn:

Compassion (medelijden)	MU	Britain
Honesty (eerlijkheid)	AHM	Moonglow
Honor (eer)	SUMM	Trinsic
Humility (nederigheid)	LUM	Paws
Justice (gerechtigheid)	BEH	Yew
Sacrifice (opoffering)	CAH	Minoc
Spirituality (toewijding)	OM	Schatkamer Lord British
Valor (dapperheid)	RA	Jhelom

De verschillende heiligdommen zijn te vinden op de volgende coordinaten:

Shrine of Compassion	F'M"/I'A"
Shrine of Honesty	E'C"/O'J"
Shrine of Honor	M'F"/F'S"
Shrine of Humility	N'I"/O'H"
Shrine of Justice	A'L"/E'J"
Shrine of Sacrifice	C'N"/M'N"
Shrine of Spirituality	N'I",O'H" (bij volle maan)
Shrine of Valor	O'F"/C'E"

Voor de mensen die dachten nu al Avatar te zijn een kleine teleurstelling. Er zijn drie hoofddeugden, waar alle andere deugden uit zijn opgebouwd. Deze drie deugden zijn: Love (liefde), Truth (waarheid) en Courage (moed). Zo is bijvoorbeeld Sacrifice gelijk aan Love en Courage. Om nu te bewijzen dat u een waardige Avatar bent, dient u met behulp van acht gekleurde stenen de verschillende samenstellingen op te bouwen. Als volgt: U vindt acht gekleurde stenen die allemaal een deugd voorstellen. U vindt ook drie altaren die de hoofddeugden voorstellen. Nu legt u op zo'n altaar alle stenen waar van die hoofddeugd deel uit maakt. Dus het al eerder genoemde voorbeeld Sacrifice, de oranje steen, legt u wel op de altaren Love en Courage, maar niet op het altaar dat Truth voorstelt. Als u dit bij alle drie altaren gedaan hebt, heeft u drie delen van een sleutel die u in 'the Abyss' dringend nodig heeft. De volgorde waarin u de altaren bezoekt is verder niet van belang.

De stenen zijn:

Geel	Compassion	Despise
Blauw	Honesty	Deceit
Paars	Honor	Shame
Zwart	Humility	bij Moonglow *
Green	Justice	Wrong
Oranje	Sacrifice	Covetous
Wit	Spirituality	Alleen met de ballon
Rood	Valor	Destard

* Als u de 'Moongate' betreedt bij de stad Moonglow als het volle maan is ligt de zwarte steen daar.

Tot slot dan nog de combinaties van de hoofddeugden.

Compassion	=	Love
Honesty	=	Truth
Honor	=	Truth + Courage
Humility	=	geen van allen
Justice	=	Love + Truth
Sacrifice	=	Love + Courage
Spirituality	=	Love + Truth + Courage
Valor	=	Courage

Mocht u na het lezen van deze tips denken dat Ultima IV een spel voor heiligen is, dan kan ik u gerust stellen. Er wordt heel wat gemoord voordat u heilig verklaard wordt.

Hack: The Amulet of Yendor

In het inleidende verhaal over RPGs in Hoog Spel 5 werd gesproken over het beruchte RPG Hack, bij deze enige tips om dit spel onder de knie te krijgen.

Hack is één van de moeilijkste RPG's ooit verschenen. Dit komt voornamelijk omdat heel erg veel met combinaties gewerkt wordt. Een klein voorbeeldje is de methode om op de laagste verdieping te komen. U heeft nodig een 'ring of teleport control', een 'ring of fire resistance', een 'potion of confusion' en een 'scroll of teleport'. U draagt beide ringen, u drinkt het drankje en leest nu pas de rol. Normaal zou deze rol u op het niveau waar u bent rond geteleporteerd hebben, maar door dat u in de war bent slingert hij u nu enkele niveaus naar beneden. Omdat u de 'ring of teleport control' draagt mag u zelf kiezen hoeveel niveaus naar beneden. Kies een niveau onder de 30 en u komt vanzelf op het niveau waar de tovenaar en het amulet van Yendor zijn. Nu alleen maar weer naar boven klimmen....

Om enige overlevingskans te hebben, is het raadzaam om op de proviand te letten. Als u een monster doodt kunt u het meestal ook opeten. Bij sommige monsters heeft dat goede gevolgen. De belangrijkste zijn: de killerbee (k); wanneer u deze eet bent u voortaan immuun voor gif, dit geldt overigens ook voor de scorpion (s) en de Snake (S). De Wraith (W) levert nadat u hem genuttigd hebt een extra level op. Een hele aardige is het Floating Eye (E), als u deze tot u genomen hebt en u wordt door wat dan ook verblind, dan kunt u alle monsters op het huidige niveau zien.

Als laatste dan nog een kleine tip die hopelijk niemand opvolgt. Als u Hack opstart met **HACK -d** dan komt u in de debug mode en bent u onsterfelijk.

Wederom, Moge Lord British U welgezind zijn,

Mithrandir



GOEDKOPE SPELLEN KUNNEN

POPULOUS

SOMMIGE SPELLEN HEBBEN DOOR HUN ORIGINALITEIT EN SPEELBAARHEID ZO'N OVERDONDERENDE UITWERKING OP DE SPELLENWERELD DAT ZE EEN EIGEN LEVEN GAAN LEIDEN EN ALS STANDAARD BINNEN HET GENRE WORDEN BESCHOUWD. *POPULOUS* IS ZO'N SPEL.

GOED TEGEN KWAAD

In Populous staat de strijd tussen goede en kwade machten centraal. Beide partijen worden geleid door een godheid die zijn discipelen de helpende hand toe steekt. Het mes snijdt hier, zoals gewoonlijk in situaties als deze, aan twee kanten. Hoe gelukkiger de bevolking, des te dankbaarder men is. Dit uit zich in een groeiende bevolking en aangezien de omvang van de bevolking bepalend is voor de macht die de god wordt toebedacht is die aanwas zijn voornaamste zorg.

HET SPEL

De speler ziet centraal in beeld, in een 3D isometrische close-up, een deel van de wereld waarin hij leeft. Langs dit deel van de kaart is een aantal pictogrammen aangebracht waarmee het spel wordt bestuurd, de eenvoud zelve dus.
Verreweg de meeste acties die u als God onderneemt kosten energie (manna genoemd in dit spel). De hoeveelheid energie waarover men beschikt wordt op de manna balk getoond. Naarmate de bevolking groeit neemt de manna toe.
Bij het begin van het spel kunt u niet veel meer doen dan land vlak maken. Dit is echter een goed begin op weg naar een bloeiende leefgemeenschap. Door voldoende land te egaliseren kan dit door de bevolking worden gebruikt om huizen te bouwen en landbouw te plegen, hetgeen tot gevolg heeft dat de bevolking groeit en de God nog meer macht krijgt. Macht die hij kan aanwenden om op het grondgebied van de vijandelijke God allerlei natuurrampen, zoals aardbevingen, vulkaanuitbarstingen en overstromingen te veroorzaken.

Het tempo van de bevolkingsgroei is niet alleen afhankelijk van de hoeveelheid vlak land die hen ter beschikking staat. Ook het klimaat - dat van wereld tot wereld verschilt - en het gedrag van de bevolking - dat door de speler beïn-

STORMOVIK

NOG NIET EENS ZO HEEL ERG LANG GELEDEN BAARDE DIT SPEL HET NODIGE OPZIEN OMDAT HET DE EERSTE VLUCHTSIMULATOR WAS DIE DE SPELER IN EEN RUSSISCH TOESTEL LIET VIJEGEN, NAMELIJK DE SUKHOI SU-25 STORMOVIK.

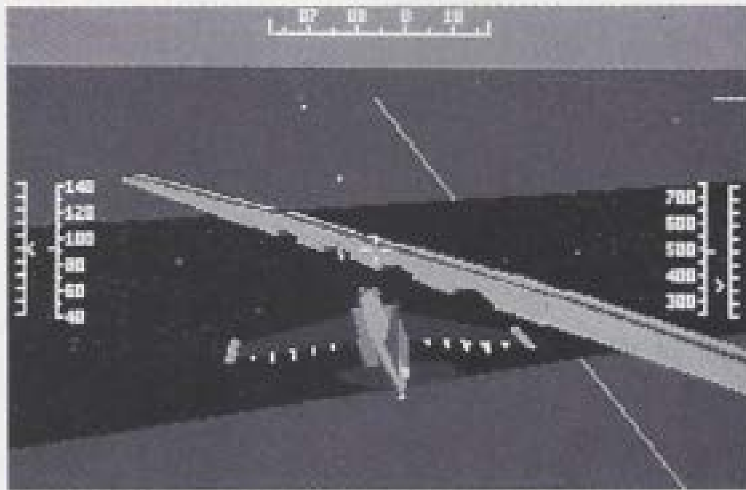
СЦРАМБПЕ

(Scramble, dus zoals de Amerikanen roepen wanneer er gevaar dreigt en hun toestellen snel moeten opstijgen.)

De dramatische gebeurtenissen in de Sovjet Unie hebben onlangs nog eens duidelijk hebben bewezen dat niet iedereen even gelukkig is met perestroika en glasnost.
Volgens het verhaal dat aan de vluchtsimulatie Stormovik ten grondslag ligt, heeft de Russische inlichtingendienst een complot ontdekt dat erop gericht lijkt te zijn de democratiseringsproces-sen in het land te verstoren. Men vermoedt dat een niet onaanzienlijke groep infiltranten - die deels wordt betaald door de CIA en deels in dienst is van de Bulgaarse geheime dienst - actief is om de orde te verstoren. Bovendien is het zo goed als zeker dat behalve een aantal hoge Russische militairen ook kopstukken van de KGB betrokken zijn bij deze samenzwering.

U bent een jeugdige piloot die het bevel krijgt om Moedertje Rusland te beschermen tegen terroristische aanvallen vanuit Duitsland.
Dit zal geen eenvoudige opdracht worden aangezien een aantal van de terroristen gebruik maakt van Russische voertuigen en dus moeilijk te onderscheiden is van vriendschappelijke troepen. Door de betrokkenheid van de CIA dreigt bovendien een reeks internationale incidenten te ontstaan. Het is dus zaak om de hele operatie snel en zo discreet mogelijk uit te voeren.

Zoals men van een spel in dit genre mag verwachten, staat de speler een groot aantal mogelijkheden open. Uw toestel is uitgerust met verschillende offensieve en defensieve wapens en chaff en flares moeten bescherming bieden tegen vijandelijke raketten.
Voordat men op pad gaat, krijgt de piloot een briefing en een tactische kaart te zien (welke ook tijdens de missie op elk gewenst moment kan worden opgeroepen) waarop de ideale vliegroute wordt aangegeven. Tijdens de vlucht kan men in vier verschillende richtingen uit de



cockpit naar buiten kijken, maar het is ook mogelijk om het toestel vanuit verschillende richtingen van buitenaf gade te slaan.

Natuurlijk is dit geen spel dat in een avondje wordt uitgespeeld. Het leren besturen van een vliegtuig vereist nu eenmaal tijd. Bovendien zal een groot aantal missies moeten worden gevlogen om de terroristen het zwijgen op te leggen. Daarom is het maar goed ook dat het spel tussentijds kan worden gesaved.

Qua presentatie vertoont Stormovik overeenkomsten met de vliegsimulaties van MicroProse. Natuurlijk kan men een carrière als piloot opbouwen met de daarbij behorende promoties en onderscheidingen.
De opties die Stormovik biedt zijn ruim, inclusief dingen als het van buitenaf uit verschillende richting en bekijken van het toestel, het geheel gadeslaan uit een volgtoestel of zelfs vanuit een satelliet. De zeer veel te vliegen missies zullen ervoor zorgen dat er heel wat uren spelen in gaan zitten om de dreigende opstand het hoofd te bieden.

Stormovik is technisch en qua realisme misschien niet een van de meest imponerende vluchtsimulatieprogramma's op de markt, maar het is nu wel de meest betaalbare geworden en daardoor meer dan de moeite waard.

Peter Nouzo

PRODUKTINFO
Fabrikant: Electronic Arts
MS-DOS ƒ 39,95/Bfr 799
Ondersteunde kaarten: CGA/EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib/CMS

OOK GOED ZIJN

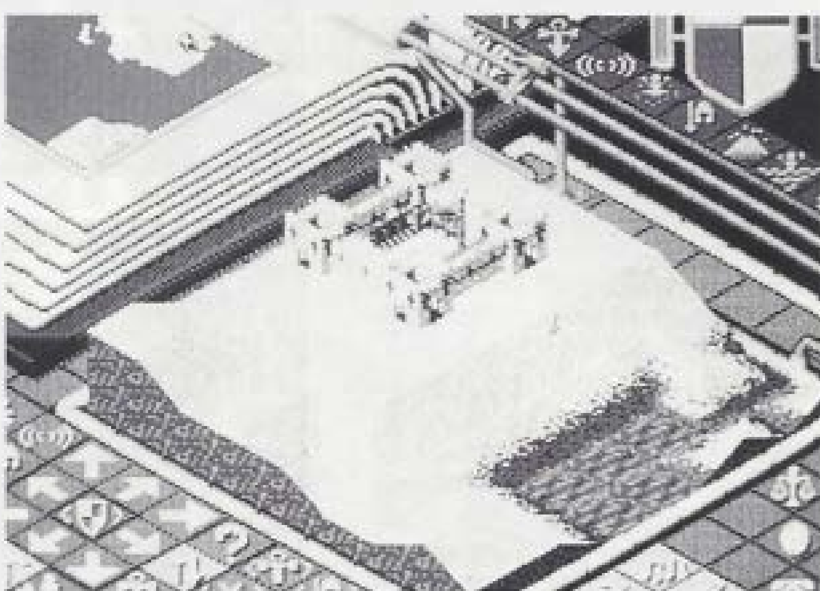
VANDAAR DAT WE IN DEZE RUBRIEK IN HET KORT EEN AANTAL SPELLEN BESPREKEN DIE OPNIEUW TEGEN ZEER AANTREKKELIJKE PRIJZEN OP DE MARKT WORDEN GEBRACHT.

vloedt kan worden - is hierop van invloed. De God kan zijn aanhangers namelijk bevelen om bepaalde prioriteiten te stellen, zoals onder andere eerst huizen bouwen en land ontginnen of eerst op zoek naar vijanden en pas nadat deze zijn gedood overgaan tot het bouwen van een onderkomen.

Populous bevat 500 werelden. Na het veroveren van een wereld bepaalt het programma hoe groot de overmacht was waarmee u de tegenstander heeft verslagen en plaatst u vervolgens in een andere wereld. Het is dus onwaarschijnlijk dat iemand alle werelden te zien krijgt, omdat er regelmatig een aantal wordt overgeslagen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 39,95/Bfr 799
Atari ST ƒ 39,95/Bfr 799
MS-DOS ƒ 39,95/Bfr 799 (muis aanbevolen)
Ondersteunde kaarten: Hercules/CGA/EGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib/Roland



Populous is één van de best verkochte spellen aller tijden. Electronic Arts beweert wereldwijd op 12 verschillende computertypen maar liefst 750.000 exemplaren van het spel te hebben verkocht. Nu het ook voor de Sega te koop is (zie recensie op pagina 41) zal dit aantal nog wel wat stijgen. Populous was altijd al een spel dat de liefhebbers van een beetje strategie en tactiek lang aan de computer gekluisterd hield, maar tegen deze wel heel redelijke prijs zou het in geen enkele verzameling meer mogen ontbreken.

Helen Balens

LICENCE TO KILL

SPEEL DE ROL VAN JAMES BOND EN HERLEEF ZELF DE AVONTUREN DIE HIJ IN *LICENCE TO KILL* BELEEFDE. BOND MOET DE DRUGSSMOKKELAAR SANCHEZ VERSLAAN IN EEN TITANENSTRIJD.



CAMERA, GELUID, ACTIE!

James Bond neemt het in dit spel op tegen Sanchez, een misdadiger zonder scrupules. De strijd vindt plaats in verschillende oorden, zoals Cray Cay, de baai van Miami en tijdens een onderwater scène. Help 007 te bereiken wat hij wil, namelijk revanche.

Licence to Kill bevat drie scènes die zijn verdeeld in zes onderdelen. Een korte omschrijving van de gebeurtenissen volgt hieronder.

Scène 1, deel 1: James Bond en Felix Leitner vliegen in een helikopter laag over Cray Cay en nemen de auto waarin Sanchez ontsnapt onder vuur. Het afweervuur is hevig, dus pas op.

Scène 1, deel 2: Bond gaat te voet achter Sanchez aan. Pas op dat 007 niet in een hinderlaag loopt, want Sanchez heeft een groot aantal handlangers gemobiliseerd. Voorzichtigheid is geboden in de buurt van de olievaten want die hebben de neiging op onverwachte momenten te exploderen. Verderop wacht Felix Leitner met de helikopter, klaar om James Bond weer op te pikken.

Scène 1, deel 3: Sanchez probeert in zijn privé-vliegtuig te ontkomen naar Cuba en Bond zet de achtervolging in per helikopter. Hangend aan een touw onder de helikopter moet Bond proberen een kabel aan de staart van Sanchez' toestel vast te maken.

Scène 2, deel 1: Bond verstoort een ontmoeting van de smokkelaars en krijgt het zwaar te verduren. Hij moet zwemmen voor zijn leven, terwijl grote aantallen duikers de achtervolging inzetten. Gewapend met niet meer dan een mes moet 007 proberen de achtervolgers van zijn lijf te houden totdat hij door een vliegtuigje wordt opgepikt.

Scène 2, deel 2: Het is 007 gelukt de drijver van een watervliegtuig te raken met een harpoen. Een wilde waterski-tocht zonder ski's is het gevolg. James Bond wordt op de hielen gezeten door speedboten. Het ontwijken van het geweervuur wordt bemoeilijkt door de talloze boeien die in het water liggen.

Scène 3, deel 1: Het laboratorium waar Sanchez' drugs worden vervaardigd is weliswaar vernietigd, maar Sanchez zelf is weer ontsnapt. Bond zet de achtervolging in met een vliegtuig. Voorkom dat Sanchez de grens bereikt in zijn 18-wieler die volgestouwd is met verdovende middelen. Sanchez bijt van zich af met Stinger raketten.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Domark
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 29,95/Bfr 599
Atari ST ƒ 29,95/Bfr 599
C64 cass ƒ 14,95/Bfr 299
C64 disk ƒ 19,95/Bfr 399
MS-DOS ƒ 29,95/Bfr 599
Ondersteunde kaarten: EGA/Tandy
Muziekkaarten: geen

Licence to Kill is een typisch voorbeeld van een spel dat het van zijn naam moest hebben. Het spel bood gewoon te weinig waar voor zijn geld. Na de prijsverlaging is het speler natuurlijk geen spat beter op geworden. Het blijft een verzameling van zes middelmatige spelletjes die bovendien onderling tamelijk veel op elkaar lijken. Maar, voor die liefhebbers van een stevig robbertje blasten mag de nieuwe prijs nauwelijks meer een beletsel vormen.

Helen Balens

NIEUWTJES • STOP • VERWACHT • STOP • LAATSTE NIEUWS • STOP

ELVIRA 2
JAWS OF CERBERUS

Een angstaanjagende macht is onze dimensie binnengedrongen via de 'Black Widow Productions' studio in Los Angeles. De eigenares van deze filmstudio - niemand minder dan Elvira - is op mysterieuze wijze verdwenen. Na haar verdwijning zijn op het terrein van de studio opeens drie vreemde filmsets uit het niets verrezen, te weten een kerkhof, een spookhuis en duistere catacomben. Het is uw taak Elvira op te sporen en te redden en in het ultieme gevecht met bewakers van de hel af te rekenen.

De makers van *Elvira 2* beloven veel verbeteringen ten opzichte van het eerste deel. Zo kan men beschikken over een soort radar waarop men constant kan zien of er gevaar dreigt en vanuit welke hoek dit komt. Ook het mixen van toverdrankjes en -spreuken is vereenvoudigd. Gebleven is het principe van het spel. *Elvira 2* is derhalve een RPG met de nodige actie-elementen. De speler wordt geacht tegenstanders in de pan te hakken, voorwerpen, wapens et cetera te vinden en toverdrankjes te mixen. Voor dit alles kan men de ruim 700 voorwerpen die het spel bevat gebruiken. Vermeldenswaard is tenslotte dat Homesoft overweegt een geheel Nederlandse versie uit te brengen. Indien dit echt gebeurt, komt het spel ook beschikbaar voor de C64, en dat dan nog wel een half jaar eerder dan de Engelse versie!

MS-DOS

MS-DOS

Accolade, MS-DOS
Microvalue, Commodore 64

LEISURE SUIT LARRY 5
Passionate Patti does a little Undercover Work

MS-DOS

Wat er gebeurd is met *Larry 4* onthulden we al in een vorige aflevering van Hoog Spel, maar aangezien de schare lezers zich nog steeds uitbreidt, volgt hieronder nog even een korte verklaring. Al Lowe (de programmeur van *Larry*) vertelde Ken Williams (directeur van Sierra) dat hij absoluut geen zin had in het maken van *Larry 4*. Waarop Ken Williams hem sommeerde dan maar *Larry 5* te schrijven. Vandaar dus.

MS-DOS

De verhuur van ondeugende video's is in elkaar gestort. Een paar louche videobazen bedenken een slim plan. Ze gaan op zoek naar een schoonheid die zo sexy is dat een film met haar in de hoofdrol onmiddellijk uit de handel moet worden genomen. Per slot van rekening smaken verboden vruchten nog steeds het zoetst. Larry, de eeuwige vrijgezel tegen wil en dank, gaat opnieuw op de versiertoer want hij is ingehuurd om deze dame te vinden en te overreden mee te werken. De geheime dienst heeft inmiddels lucht gekregen van deze plannen en probeert roet in het eten te gooien. Larry besluit de hulp in te roepen van Passionate Patti. Samen proberen ze iedereen, inclusief de videobazen, te slim af te zijn.

Sierra On-Line, MS-DOS

THE BLUES BROTHERS

Het heeft lang geduurd, maar uiteindelijk hebben de broers Jake en Elwood dan toch hun eigen computerspel gekregen. Misschien moeten we even uw geheugen opfrissen. Jake en Elwood waren de hoofdpersonen uit de film *The Blues Brothers* uit 1980. In de film probeerden de broers hun oude band weer bij elkaar te krijgen voor het geven van een benefietconcert ten bate van een weeshuis dat met sluiting werd bedreigd. In het computerspel moeten de broers gestolen instrumenten zien terug te vinden. Maar daarvoor moeten ze eerst uit de gevangenis ontsnappen en zich door de riolen een weg naar de stad zien te banen.

MS-DOS

STIK KIE

The Blues Brothers is een platformspel in optima forma dat zes niveaus bevat met in totaal iets van 300 velden. Werk aan de winkel dus voordat de broers nog eenmaal een concert kunnen geven.

Titus
Amiga, Atari ST, Commodore 64, MS-DOS

Ook aangekondigd voor: Nintendo Entertainment System (februari 1992) en Game Boy (maart 1992)

SPACE WRECKED

MS-DOS

Tien jaar geleden werd het ruimtestation 'Jayne Seymour' gelanceerd. De opdracht luidde om door te dringen tot de verste uithoek van het heelal om bewoonde planeten op te sporen.
Zonder dat de vluchtleiding dit merkt, komt het station door een navigatiefout te dicht bij een Wolf-Raert ster. Het is hierdoor aan een gevaarlijke straling bloot komen te staan. De meeste bemanningsleden zijn overleden of ze zijn stapelgek geworden. De belangrijkste onderdelen van het ruimteschip zijn zo zwaar beschadigd dat de paar bemanningsleden die ongedeerd zijn gebleven niet meer in staat zijn de defecte apparatuur te herstellen. Hierdoor is het onmogelijk een s.o.s. signaal uit te zenden, laat staan naar de Aarde terug te keren. De vluchtleiding krijgt uiteindelijk argwaan en besluit een reddingsexpeditie op touw te zetten.
Uw taak als commandant van deze expeditie is duidelijk. Spoor het ruimtestation op en repareer de vitale onderdelen. Hopelijk bent u in staat om daarna weer terug te keren naar de Aarde.
Space Wrecked is een strategisch avonturenspel dat in Amerika wordt gedistribueerd door Konami. Kenners weten dan wel dat deze naam meestal garant staat voor spelen van hoge kwaliteit. Wij zijn zeer benieuwd.

MS-DOS

Gremlin, MS-DOS

FUZZBALL

AMIGA

System 3 komt binnenkort met een nieuw spel onder de titel *Fuzzball*. Het is een platformspel waarin de speler 50 doolhoven moet doorkruisen op zoek naar de uitgang. Onderweg moeten pluizige wezentjes worden ontweken of beter nog, worden gedood. Want, de op het eerste gezicht sympathieke wezentjes groeien uit tot bloeddorstige monsters wanneer men ze te lang met rust laat.
Elk veld heeft een tijdlimiet waarbinnen men de uitgang moet zien te bereiken.

Behalve de 50 niveaus schijnt het spel ook nog een behoorlijk aantal geheime velden te kennen.

System 3, Amiga

AMIGA

Pitfighter

Domark heeft weer grote plannen voor de toekomst met een conversie van een spel uit de hallen, ditmaal *Pitfighter* van Tengen.

In het spel bent u een doortrapte straatvechter. Slechts brute kracht en ongebreidelde agressie zullen u helpen bij het verslaan van de uitdagers die zich de één na de ander aandienen.
De speler kiest aan het begin van het spel welke vechtersbaas hij wil besturen. Doorgaans wordt het strijdtoneel bevolkt door vier kleerkasten die het tegen elkaar opnemen. Pas op, want het kan ook gebeuren dat de speler die door de computer bestuurde vechtersbazen tegenover zich krijgt.

De enige regel die tijdens de knokpartij geldt is: zorg ervoor dat de tegenstander neergaat en blijft liggen. Al moet u hem hiervoor met een barkruk bewerken of zelfs een motor in zijn nek gooien. Het doel heiligt de middelen.

Naarmate het spel vordert en de gevechten meedogenlozer worden, krijgt men de beschikking over meer manoeuvres.

Domark
Amiga, Atari ST, Commodore 64, MS-DOS

CIVILIZATION

MS-DOS

Sid Meier is bijna klaar met zijn nieuwste spel. Liefhebbers van bordspellen kennen Civilization wellicht als een spel van het Amerikaanse Avalon Hill en de computerversie is inderdaad op dit bordspel gebaseerd.
In Civilization probeert men een beschaving op te bouwen vanaf het jaar 4000 voor Christus. Hiervoor moet een balans worden gevonden tussen zaken als economie, defensie en politieke verhoudingen. In de loop van de geschiedenis moet men de bevolking laten kennismaken met verschillende takken van wetenschap om hun kennis op een hoger peil te brengen. Een volk dat bijvoorbeeld de principes van astrologie heeft doorgrond, kan - door de sterren als oriëntatiepunt te gebruiken - open zeeën oversteken op zoek naar meer land en rijkdom, terwijl betere landbouwmethodes het gevaar van een hongersnood kunnen uitsluiten.
Het volledige spel omvat een tijdsspanne van zo'n 6000 jaar, maar men kan het ook in periodes van 100 jaar spelen. Wat we tot nu toe van dit spel hebben gezien deed ons - fervente liefhebbers van het bordspel - watertanden. We houden u op de hoogte.

MicroProse, MS-DOS

APRIL 1912

De eerste vaart die het gigantische passagiersschip van Southampton naar New York moest brengen, wordt gestuit door een ijsberg.

... --- ... Search for

HEEL DIEP, HEEL KOUD, VRIJWEL VERGAAN, MAAR NOG STEEDS MET EEN ENORME SCHAT AAN GOUD EN JUWELEN TUSSEN DE ROESTIGE EN STEEDS DUNNER WORDENDE WANDEN, LIGT DE NACHTMERRIE VAN EEN INMIDDELS OVERLEDEN SCHEEPSBOUWER OP UW KOMST TE WACHTEN. DE TITANIC.



Het grootste en veiligste schip aller tijden scheurt over een lengte 100 meter open en het water gutst naar binnen. Ook vijf waterdichte schotten, die het schip onzinkbaar moesten maken, worden vernield. Ruim 2100 opvarenden proberen een goed heenkomen te zoeken. Slechts 705 mensen worden door toesnellende schepen opgepikt. De rest van de opvarenden verdwijnt met het schip in de diepte.

Volgens de later op gang komende geruchten moet in minstens twee van de drie grote kluizen aan boord een enorme schat aan goud en juwelen naar de bodem van de oceaan zijn verdwenen.
Bent u daar nog...?

DE START

De mensen van Capstone, de ontwerpers van dit computerprogramma hebben het zoeken naar de schat van de Titanic niet beperkt tot een simpel 'zoek-en-pik-in' spel. Het avontuur in dit simulatiespel begint echt vanaf het moment dat u gegrepen wordt door een onbedwingbare kriebel om naar schatten in scheepswrakken (met als hoofdgerecht de schat in de Titanic) te gaan zoeken. In het computerprogramma is nauwelijks iets geregeld. U heeft alleen de beschikking over $ 10.000 en wat lijstjes met keuzemogelijkheden.
Sla maar eens op uit uw luie stoel en kijk om u heen. Ziet u een zeewaardige boot? Kijkt er een voltallige bemanning en een handvol duikers vol verwachting en bewondering naar u op? Is alle benodigde apparatuur en proviand op en onder het dek van uw schip vastgesjord? Heeft u voldoende geldschieters om aan het avontuur te beginnen? Weet u hoe groot, hoe diep en hoe koud de oceaan is?
Mogen wij één keer raden...?

NOGMAALS DE START

Search for the Titanic is een computerprogramma dat ook een beetje aangeeft hoe een overweldigende hoeveelheid frustratie en zo nu en dan triomf al ver voor de aanvang van de zoektocht naar het wrak uw zelfvertrouwen behoorlijk kunnen ondermijnen.
Door in de simulatie de realiteit van voorbereiden, financieren en pas dan uitvaren onder te brengen wordt duidelijk dat het vinden en bergen van een wrak een moeizaam proces is.
De simulatie bevat tientallen wrakken om op te oefenen. Heel dichtbij en vlak onder de waterspiegel, maar ook heel verweg en ongelooflijk diep.
Na honderden mislukte pogingen om wrak nummer 428 (de Titanic) op te sporen komt in september 1985 eindelijk een Frans-Amerikaanse groep onder leiding van dr. Robert Ballard zover dat er film- en foto-opnamen van het wrak gemaakt kunnen worden.
Mocht u zover komen dat u het wrak van de Titanic bereikt dan zult u deze plaatjes in gedigitaliseerde vorm op uw scherm kunnen bekijken.

DE ECHTE START

Na zoveel keer van de start te zijn afgehouden, evengens om duidelijke redenen, dan nu de voorbereidingen voor de echte start.
In *Search for the Titanic* moet u voor iedere berging een plan maken. U moet een boot kopen of huren, zelf een bemanning samenstellen en betalen, geheel alleen voor de uitrusting zorgen en, nog eenzamer, voor geld zorgen. Maar tevens moet u voor u aan de grote klus (De Titanic) begint ervaring en een goede reputatie opbouwen met het bergen van simpeler wrakken.
Voor geld zorgen is simpel... denkt u. Stuur een briefje met uw fantastische plan naar een groot bedrijf dat wel wat publiciteit of test- en onderzoekservaring voor haar produkten kan gebruiken en de dollars stromen binnen... denkt u. Nee dus.
Lang leuren met een goed plan zal de enige uitkomst zijn om aan voldoende geld voor een bergingsexpeditie te komen. Let wel: EEN bergingsexpeditie. Aan het bergen van de schatten van de Titanic moet voorlopig nog maar niet worden gedacht.

Ervaar de teleurstelling van de afwijzing van uw verzoeken om geld. Raak prettig gefrustreerd als u merkt dat u veel te veel bemanning of uitrusting probeert mee te nemen op uw goedkope en kleine boot.
Om een aardige start te maken zit u aan het begin van het spel met $ 10.000 in Miami, Florida. Prima weertje, maar geen schip, geen bemanning, geen plannen, niks. En absoluut geen ervaring in het bergen van scheepswrakken. Althans wij niet.

HET SCHIP

Het is allemaal heel eenvoudig. Veel geld, groot schip, weinig geld, klein schip. Veel geld, ruime bemanning; weinig geld, goedkope en kleine crew. Veel geld, veel dure apparatuur; weinig geld, improviseren. Gelijk het leven zelf.

Als schip is er de keuze tussen bijvoorbeeld het huren van de Moyo voor $ 250 per dag tot het weer tellen van de Bijna onbetaalbare droom van iedere berger, de Voyager voor ongeveer $ 3.000 per dag. U kunt de Voyager natuurlijk ook gewoon kopen... voor minimaal $ 700.000.
Toch is de Voyager het schip dat u uiteindelijk nodig heeft om de finale operatie 'Zoek de Titanic' met een redelijke kans van slagen te starten. Reken maar vast op een bedrag van min $ 8.000 per dag als het schip operabel wordt.

DE BEMANNING

Voor een eerste simpele(?) berging kan worden volstaan met een niet al te ervaren (en dus goedkope) bemanning en duikers. Naar mate de bergingen moeilijker en tijdrovender worden zal een groep duikers minstens een zeer ervaren (en vanzelfsprekend dure)

ABCDEFGHIJKLMNOP
Minisub Retracting
Bathysphere Retracted
Tube Deployed
- Divers -
Diving 00
Down 00
Surfacing 00
At rest 01
Ready 03
D:Dive S:Srvy R:recall A:All rcl V:view

Position x 07 179.99 y 04 123.41
Ship Speed 00
Platform Camera
Status Docking
Altitude 00208
Platform Sonar
D:Deploy/Retract sonar platform

the Titanic ... ...

PRODUKTINFO
Fabrikant: Capstone
Leverbaar voor: MS-DOS ƒ 119,00 / Bfr 2299
Ondersteunde kaarten: CGA/EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten: geen







leider moeten hebben.
Een voltallige bemanning bestaat, oneerbiedig gesproken, uit 'swabbers' en 'niet-swabbers'. De swabbers (of dweilers) zijn beslist noodzakelijk om alles aan boord tijdens de reis naar een wrak en gedurende de berging op rolletjes te laten lopen. De apparatuur en het schip moeten onderhouden worden en er moet tenslotte ook nu en dan gegeten worden nietwaar? Helaas nemen de swabbers ook slaapruimte op uw schip in en happen ze een fors gat uit uw begroting.
Een hele dure 'niet-swabber', maar vrijwel onmisbaar als er veel swabbers op de boot aanwezig zijn, is de dokter. Na de kapitein voor het schip en de kapitein voor de mini-duikboot de best betaalde kracht aan boord. Onder de andere 'niet-swabbers' zijn de navigator en het technisch personeel ook aan de prijzige kant. Het basissalaris van een duiker blijkt niet eens de helft van het inkomen van de dokter te zijn. In elk geval veel minder dan wij altijd dachten.

DE UITRUSTING

Tijdens een eerste berging op pakweg 50 voet diepte is natuurlijk geen dure mini-duikboot nodig. Dat apparaat (kosten $ 750.000) kan door zijn gewicht trouwens alleen mee op de Voyager en bij het bootje horen 8 man vast onderhoudspersoneel.
Maar weerradar en sonar is ook bij de eenvoudiger bergingen nooit weg. U zult als beginnende berger wel even duizelen van de ingewikkelde apparatuur om een berging te vereenvoudigen. Sonar in twee soorten, magnetometer, weerradar, enz. enz. Tijdens uw omzwervingen en schatduiken op de Atlantische Oceaan en aangrenzende zeeën zult u verschillende havens aandoen. Bedenk dat die havens een eigen technisch niveau hebben dat meestal samenhangt met de technische ontwikkeling van het betreffende land of met de grootte en drukte van die haven. Dat is van belang als u in een bepaalde haven uw uitrusting wilt aanvullen. Bijvoorbeeld in Port of Spain, Trinidad kunt u geen dieptesonar aanschaffen.

DUIKEN

Het duiken is natuurlijk het belangrijkste onderdeel van het hele spel. Eenmaal aangekomen op de plaats van een wrak kunt u zelfs met maar twee duikers een aardig gebied op de oceaanbodem onderzoeken. Voor dit Scuba-duiken mag de diepte niet meer dan 199 voet zijn. Als u over voldoende geld beschikt is het aan te raden om op plaatsen waar dieper dan 100 voet gedoken moet worden gebruik te maken van een zogeheten batyscaaf (een duikklok). Reken ook bij het gebruik van de duikklok echter op een voldoende lange decompressie-periode om de bij duikers gevreesde caissonziekte te voorkomen.

DE KAART

Bij de simulator is een grote zeekaart van de Atlantische Oceaan en aangrenzende zeeën bijgesloten. De kaart geeft 47 havens en de vrij nauwkeurige ligging van 77 wrakken aan. De kaart is ongeveer 55 x 45 cm groot en geeft 4000 x 3000 mijl weer. Van de haven van Tampico in Mexico en Haifa in Israël, tot de haven van Reykjavic op IJsland en Recife in Brazilië.
Een groot deel van de 77 gezonken schepen is weliswaar ontdekt maar nog nooit door duikers bezocht. Wie weet welke fortuinen er nog tussen de wanden en dekken van die onfortuinlijke wrakken op u liggen te wachten?
Beoordeel zelf uit welke haven u wilt vertrekken voor de berging van een bepaald wrak. Zolang u nog niet over een schip maar wel over geld beschikt kunt u zich per vliegtuig naar een aantrekkelijke haven laten vervoeren. Vanuit die haven kunt u met de simulator starten. Plannen maken, mensen huren en spullen kopen.

HANDLEIDING

In de Engelstalige handleiding is duidelijke uitleg over apparatuur, bemanning en schepen te vinden. Het is absoluut noodzakelijk om de handleiding door te lezen en deze tijdens de eerste paar tochten bij de hand te houden.
Het boekje barst van de lijsten met technische gegevens. Die lijsten zijn bijzonder belangrijk voor de planning en uiteindelijk slagen van uw bergingsacties. Gegevens over laadvermogen, prijzen, aantal kooien (slaapplaatsen) per schip, de technische mogelijkheden van diverse apparatuur, enz. enz. Het is aan te bevelen om de lijsten te kopiëren en deze naast de grote kaart in het zicht te hangen. En sla vooral de regelmatig gegeven tips in de handleiding niet in de wind.

GEDULD

Met bluf komt men soms een heel eind. Maar zoals in het echte leven zult u onvermijdelijk al is het maar één keer, aan de geldschieters moeten bewijzen dat de investering niet voor niets is geweest. Alleen zo bouwt men een naam en reputatie als berger op om over enige tijd aan te kloppen voor het echt grote geld. Dat zult u in grote hoeveelheden nodig hebben voor de berging van de schatten van de Titanic. Intussen is geduld iets dat u voor die tijd al in grote hoeveelheden moet hebben. Vooral duiken en zoeken op grote diepte vergt veel oefening in die schone zaak. Blijf kijken naar HET punt op de kaart die u inmiddels op een wand in uw kamer of kantoor heeft vastgeprikt (wrak nr. 428, de Titanic).
U moet en u zult...

... Ik heb een beetje watervrees. Maar gek genoeg ben ik wel stapel op alle ... die met water te maken hebben. Behalve zwemmen natuurlijk. Search ... greep me onmiddellijk. Vooral om de enorme mogelijkheden in de simulator en ... vele fouten te maken. En fouten heb ik gemaakt.
... even voor ik in de gaten had dat er beperkingen zijn aan de mogelijkheden ... Ik heb als amateur-berger kans gezien om het beste en meest moderne schip ... (de Voyager) te overladen, van te veel bemanning te voorzien en ... dat je tussen de ijsbergen geen zee meer kunt zien naar de plaats van de ... Titanic te sturen.
... kreeg ik geen toestemming om uit te varen. Vermoedelijk was ik op een ijsberg ... naast de Titanic op ruim 12.000 voet onder de zeespiegel mijn laatste rustplaats ...

... spel me: helaas ook wat minder prettige kanten. Zo bleek het op één van onze ... niet mogelijk zo maar uit te varen. Dat lukte uiteindelijk door na de keuze 'Set ... het verschijnen van de C:\SRT prompt "PHASE 1" in te tikken. (Op twee andere ... dit onderdeel wel naar behoren, alleen op die machines konden we weer ... graphics standaard draaien dan CGA.)
... het niet mogelijk om gedurende deel twee de boel te 'saven' terwijl juist dat deel heel ... Ook de slim door mij geplande tussenstops om in andere havens bij te tanken ... lading te doen bleken in dit spel niet tot de mogelijkheden te behoren.
... deze kleine tekortkomingen blijft het een schitterend spel.

... Reurslag.

N.B. Het ons gezonden recensie-exemplaar stond op een 3,5" diskette. Normaal niet iets om ons druk over te maken. Maar, volgens de handleiding bevatten de twee 5,25" diskettes extra files voor VGA graphics.

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

NEEM DEEL AAN EEN LUCHTGEVECHT TERWIJL CHUCK YEAGER OVER UW SCHOUDER MEEKIJKT.

OUDEROT

Generaal b.d. Chuck Yeager gaat door voor gezaghebbend op het gebied van vliegtuigen en -spellen. Ook aan het spel *Air Combat* is zijn naam verbonden.
Air Combat is geen pure vliegsimulator, hoewel de speler beslist even moet oefenen om een vliegtuig enkele minuten in de lucht te houden.
Het spel Air Combat is razendsnel, ook het begin. Geen flauwekul, geen moeizame inleiding, gewoon een vliegtuig kiezen, opstijgen, vliegen, even schieten en neerstorten. Om dat neerstorten tot een minimum te beperken is het verstandig om vóór het schieten eerst iets van uw kostbare tijd uit te trekken voor een korte oefening om uw kist in de lucht te houden. Die oefening hoeft echt niet meer te kosten dan een paar minuten. Volg de aanwijzingen in de handleiding en u maakt spoedig de ene looping, roll, yo yo en/of spiral dive na de andere.

HET SPEL

Electronic Arts heeft het, zelfs voor onervaren piloten goed te besturen, vliegspel *Air Combat* verpakt in een redelijk omvangrijk programma.
Zo kunt u een keus maken uit 50 verschillende luchtgevechten uit de woelige jaren in drie tijdsgewrichten. Luchtknokken in Wereldoorlog II, Korea of Vietnam. En met een van de 18 vliegtuigen die tijdens die woelige momenten 'in' waren.
U mag in WOII uw kunsten uithalen in o.a. een Messerschmitt ME109 of ME 163b-la, een Mustang of een B-17. In een volgende oorlog ging de voorkeur uit naar bijvoorbeeld de Sabre F-86E of de YAK 9. Kiest u de Vietnam-periode dan komen vliegtuigen als de Phantom F-4E of de Mig 21MF in beeld. Een B-52 bommenwerper in de lucht houden is een hele ervaring. Het in één stuk laten landen van zo'n kist is een nog grotere uitdaging.

Behalve de voorgeprogrammeerde scenario's kan men zelf naar hartelust missies samenstellen. Hierbij is het dan ook mogelijk om toestellen die in werkelijkheid nooit tegen elkaar hebben gevlogen in de strijd te werpen. Aan het einde van de missie kunnen de verrichtingen nog eens worden bekeken met behulp van een uitgebreide 'flightrecorder'.

MENU'S

Vooral duidelijk. Zo kunnen de verschillende menu's in *Air Combat* worden omschreven. Een keuze uit een historische missie (in drie oorlogen) of een testvlucht zijn in de overzichtelijke menu's eenvoudig aan te klikken. Valt de keuze op een historische missie dan volgt er een keuze uit maar liefs: 50 verschillende luchtgevechten. Voor de beginnende vlieger is het aan te bevelen om te kiezen uit 'Create Mission' of 'Test Flight'. Neem vooral niet de snelste machine. Het neerstorten kan zo een paar minuten worden uitgesteld!

HANDLEIDING

De handleiding bij *Air Combat* is een fraai boekwerk (180 pagina's) met een schat aan - met vele plaatjes ondersteunde - informatie. Een goed houvast voor de onervaren piloot in gevechtssituaties. Stap voor stap wordt u de wereld van het gevechtsvliegen binnen geloodst. Vrijwel iedere mogelijkheid in het spel is met plaatjes en tekeningen van de te gebruiken toetsen ondersteund. Ook de joystick- en muiscontrole in gevechtssituaties is duidelijk aangegeven.
Het uit de lucht schieten van een vijandelijk toestel is lang niet zo eenvoudig als het lijkt. Aangezien u in uw vliegtuig en de vijand in zijn vliegtuig met hoge en vaak verschillende snelheid het luchtruim doorkruisen. Een (kort) hoofdstuk gaat dan ook wat dieper in op het richten en schieten onder moeilijke omstandigheden.

BEVEILIGING

Om het programma tegen piraterij te beschermen is ook in dit spel voor een langzaam maar zeker terrein winnende beveiliging gekozen. Getallen die te vinden zijn in de handleiding. Het blijft een lullige bezigheid om steeds maar weer in de handleiding te moeten bladeren om een paar gewenste getallen op te zoeken en in te tikken. Daar staat tegenover dat de getallen ook voor de kennis van een bepaald vliegtuig van belang kunnen zijn.
Een schrale troost. Let vooral op het verschil tussen een punt of een komma in de gevonden cijfercombinatie.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Electronic Arts
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ119,00/Bfr 2299
(Min. 640Kb)
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster

Even een verkeerde 'move' en daar is-tie-weer. Chuck Yeager lijkt wel achter je in de cockpit te zitten! Je zit met een Mig 21MF in een waanzinnige duikvlucht als Chuck je komt waarschuwen dat uw snelheid veel te hoog is. "Laat de kleppen neer om snelheid te minderen." adviseert hij.
Ammehoela denk je, het gaat net zo lekker! Enkele seconden later breekt een van de vleugels af, en neer gaat de kist!
Goed, volgende vliegtuig dan maar. Een iets langzamer model. Keus genoeg, luchtgevechten genoeg en vuurkracht genoeg!
Helaas moest ik een vliegtuig besturen via het toetsenbord maar het is te doen. Zonder ruime ervaring met vliegsimulatoren zat ik binnen enkele ogenblikken in de lucht. Ik was trouwens ook zo weer beneden. Na enige oefening ging het een stuk beter.
Een joystick is voor dit werk natuurlijk veel prettiger maar zo'n apparaatje zal niet iedereen aan een PC hebben gekoppeld.
Volgens de handleiding moet het met een muis ook kunnen, maar dat is mij zelfs na lang proberen nog niet gelukt. Ik zal de handleiding er nog eens op naslaan.
Air Combat is een uitstekende afleiding voor de serieuze PC-gebruiker. De schermbeweging is heel direct en tamelijk geloofwaardig. Prima om de droge zaken die normaal op een PC worden gedaan eens te doorbreken!

Robert K. Reurslag



BOEKBESPREKING

THE AUTHORIZED UNCENSORED LEISURE SUIT LARRY BEDSIDE COMPANION

In dit boek worden alle geheimen van Larry laffer onthuld. Na een voorwoord van Ken Williams, de baas van Sierra, komt Larry zelf aan het woord. Hij vertelt over zijn leven, achtergronden en hobby's. Uitvoerig gaat Larry in op zijn 'eerste keer', bovendien waarschuwt hij op typisch Amerikaanse wijze de lezer voor Aids en geeft suggesties voor safesex. In drie hoofdstukken vertelt Larry zelf over zijn belevenissen in de drie adventures.

Dit zijn geen saaie 'walkthroughs', maar sappige en met veel humor doorspekte verhalen. In een apart hoofdstuk wordt precies aangegeven hoe de adventures met succes gespeeld moeten worden. Verder verschaft het boek een compleet overzicht van alle punten en waar (en hoe) deze behaald kunnen worden. Alle plattegronden zijn overzichtelijk gerangschikt. Het boek is voorzien van een aantal grappige illustraties. Dit produkt van Peter Spear maakt het de speler niet alleen mogelijk om de Larry adventures uit te spelen, het verschaft daarbij ook nog veel leesplezier.

Bas Jansen

PRODUKT INFO

Uitgever: Bantam Books
Spear, Peter: The authorized uncensored Leisure Suit Larry Bedside Companion
ISBN 0-553-35265-2
241 pag. f 29,00 / Bfr 599

THE KING'S QUEST COMPANION - SECOND EDITION

Deze nieuwe uitgave van het bekende boek van Peter Spear bevat niet alleen informatie over de eerste vier *King's Quest* adventures, maar ook alle benodigde informatie over *King's* Quest 5 en de SCI 256 kleuren VGA heruitgave van *King's Quest 1*. Naast verbeterde graphics en de mogelijkheid van het gebruik van diverse muziekkaarten, verschilt de nieuwe uitgave van *King's* Quest 1 namelijk ook inhoudelijk op sommige punten van de oerversie.

Het boek (544 pagina's dik!) gaat zeer uitvoerig in op de *King's Quest* serie. Uiteraard worden van alle adventures zeer uitvoerige '*walk-through's*' verschaft, compleet met plattegronden en een overzicht waar en hoe punten te behalen. Het boek verschaft geen hints maar oplossingen. Deze zijn zo uitvoerig dat de lezer waarschijnlijk zelfs meer informatie voorgeschoteld krijgt dan nodig is om de adventures met succes uit te spelen.
Het belangrijke van dit boek is het feit dat de auteur de *King's Quest* adventures als één geheel ziet en ze ook in hun onderlinge samenhang beschrijft. Er worden uitvoerige beschrijvingen gegeven van de wereld van Daventry en elk adventure wordt, naast de beschrijving in de vorm van een 'walk-through', ook nog eens op voortreffelijke wijze als een verhaal verteld. Voor diegenen die niet de adventures spelen, maar kennis willen nemen van de wereld van Daventry, is het boek dus ook als leesboek interessant. Als afronding bevat het boek een encyclopedisch overzicht van alle personages en belangrijke voorwerpen die in de diverse adventures voorkomen. Absoluut aanbevolen!

PRODUKT INFO

Uitgever: Osborne McGraw-Hill
Spear, Peter: The King's Quest Companion, second edition
ISBN 0-07-881671-8
544 pag. f 39,00 / Bfr 799

JONES IN THE FAST LANE

HET SPEL

Het onderwerp van het spel is letterlijk uit het leven gegrepen; het gaat erom, dat de spelers een bepaald aantal punten scoren. Dit aantal kan per speler afzonderlijk worden ingesteld en verdeeld worden over vier categorieën, te weten: carrière, persoonlijk geluk, opleiding en geld. De eerste speler die het door hem (of haar) gestelde doel weet te bereiken wordt door de computer tot winnaa(a)r(es) verklaard.

Men kan het tegen Jones zelf opnemen of tegen maximaal drie andere spelers.

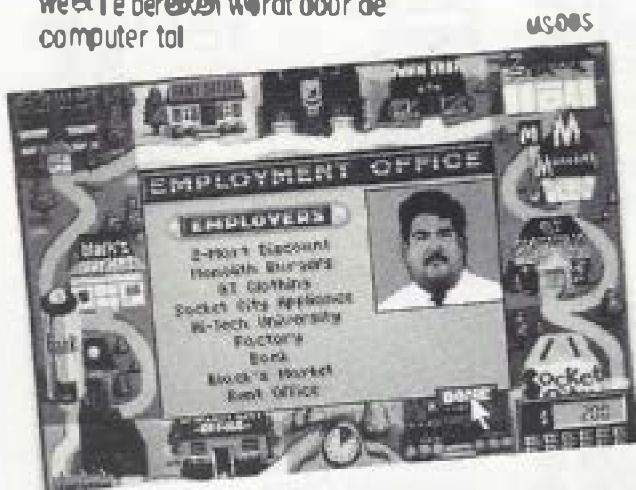
Jones lijkt - en is eigenlijk - qua opzet een bordspel. Het doet direct denken aan klassiekers als *Carrière* en *Monopoly*, zeker ook door het speelbord dat op het scherm geprojecteerd wordt en waarop alle handelingen zich afspelen.

De speelvakken van het klassieke bordspel zijn vervangen door gebouwen. In die gebouwen zijn instituten, bedrijven en winkels gevestigd die de spelers in hun levenswandel nodig hebben om hun doel te bereiken.

De spelers beginnen met $ 200 en de kleren aan hun lijf. Het is zaak om direct naar het arbeidsbureau te gaan om een baantje te vinden. Al gauw blijkt dat u bij gebrek aan ervaring en scholing weinig anders kunt dan kok worden bij een Fast Food Joint tegen een schamel uurloontje van $ 4. Dat wordt dus de volgende stop, en daar aangekomen kunt u kiezen uit een (echt) menu - eten, dus - of werken.

HET EERSTE WAT MIJ BIJ HET UITPAKKEN VAN *JONES* OPVIEL WAS HET ONTBREKEN VAN EEN KLASSIEKE SPELHANDLEIDING. EN DAARMEE VALLEN WE MET DE DEUR IN HUIS: *JONES* IS EEN RECHT-VOOR-Z'N-RAAP COMPUTERSPEL DAT UITBLINKT DOOR EENVOUD. DE SPELERS KRIJGEN EEN REFERENTIEKAART MET WAT TIPS EN AANWIJZINGEN EN KUNNEN DIRECT AAN DE SLAG.

MS-DOS



MS-DOS





MS-DOS

TIJDLIMIET

Onderaan het scherm bevindt zich een klok, waarop aangegeven wordt hoeveel tijd u deze beurt nog heeft. Elke actie kost tijd, zelfs de dingen die men nooit mag vergelen: eten (elke beurt) en de huur betalen (elke vierde beurt).

Een typische eerste beurt ziet er als volgt uit:

- Solliciteren (2 tijdseenheden)
- Eten (1 tijdseenheid)
- Werken (7 tijdseenheden)

Rechts onderaan het scherm ziet u door te werken het privé-kapitaal langzaam toenemen.

U kunt een studie gaan volgen en daarna solliciteren voor een betere baan. Intussen kunnen er allerlei leuke (?) dingen gebeuren, zoals conjunctuurwisselingen die gepaard kunnen gaan met loonsverlaging of zelfs ontslagen.

DE FINESSES VAN DE "RAT RACE"

Om vooruit te komen in Jones, is het zaak te weten waar de klappen vandaan kunnen komen. Naast de eerder genoemde conjuncturele schommelingen zijn er andere gevaren: zo is er Wilie, die spelers met teveel geld op zak overvalt. Of een loonbeslag voor de speler die zijn huur vergeet te betalen. Verkorte werktijden bedreigen de speler die vergeet te eten. U kunt deze nare zaken voorblijven door onder andere op tijd een krantje te kopen in Black's Market, of door af en toe uit te rusten in uw aanvankelijk schamele onderkomen.

Eten hoeft niet altijd buiten de deur. Het is ook mogelijk voedsel in huis te halen. Etenswaren zijn echter aan bederf onderhevig, zodat u al snel salmonella eet in plaats van zalmforellen, hetgeen weer gepaard gaat met een forse doktersrekening. Het is dus verstandig om eerst een koelkast en/of diepvries aan te schaffen bij Socket City. De prijzen hier kunnen behoorlijk fluctueren, dus koop die dure apparaten niet te snel.

Een lot in de loterij kan ook nog voor een leuke verrassing zorgen in de vorm van diverse geldprijzen, die u weer kunt beleggen bij de beurse-expert van de bank. Het aanschaffen van allerlei luxe-apparaten draagt bij tot uw persoonlijke geluk, maar zolang u nog in zo'n krottenwijk woont, loopt u het risico dat het hele huis leeggejat wordt......

BREDERODE

Nog een kleine anekdote: ik solliciteerde en kreeg een prima baan bij de bank. Toen ik wilde gaan werken, bleek dat ik eerst passende kleding moest aanschaffen! Ik naar de lokale confectionair voor een "business suit": helaas, niet genoeg geld.... Niet getreurd, snel naar de Z-Mart op zoek naar een aanbieding! Maar de Z-Mart bood die week geen kostuums aan..... Ik weer naar de bank voor een lening! Afgewezen.... Uiteindelijk ben ik maar weer voor $ 2 per uur hamburgers gaan bakken omdat de arbeidsmarkt inmiddels was ingestort!

Brederode zei al: "Het kan verkeren".

PRODUKTINFO

Fabrikant: Sierra On-Line
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 119,00/Bfr 2299
MS-DOS CD-ROM ƒ 169,50/Bfr 3299 (verwacht)
Ondersteunde kaarten: CGA/EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster/Roland/LAPC-1



Jones in the Fast Lane is een computer-bordspel voor de hele familie. Verwacht geen adventure van de bovenste plank, want dat is Jones absoluut niet.

Het is een alleraardigst produkt dat valt onder de categorie familiespelen. Door de mogelijkheden die de computer biedt is het een spel dat meer kan dan een vergelijkbaar bordspel, onder andere door de variabele doelstellingen.

Jones is dan ook in mijn ogen meer dan ooit een bedreiging voor de klassieke bordspelen.

Ik mag opmerken dat de mogelijkheden op dit vlak nog lang niet ten volle benut worden; bijvoorbeeld het aspect "Familie" is compleet buiten beschouwing gebleven. Men kan hondevoer kopen, maar waar is de hond?

Kortom: Jones is een eenvoudig spel gebleven. Ik wacht op een variant met meer "Real Life" mogelijkheden, die ongetwijfeld in de nabije toekomst zal verschijnen. En dan gaan we alweer meer de kant van een adventure uit.

Michael Bruinsma

Het spel *Armor Alley* doet bij een eerste oppervlakkige beschouwing wat denken aan een kruising tussen twee antieke computerspellen, namelijk *Choplifter* en *Defender*. *Choplifter* vanwege het heen en weer vliegen in een helikopter en het oppikken en afzetten van mensen. *Defender* vanwege het radarscherm boven in beeld waarop men de gebeurtenissen in de rest van het spel kan gadeslaan.

SCHIETEN ALLEEN HELPT NIET

Het spel voltrekt zich tegen een links-rechts scrollende achtergrond die men vanaf de zijkant bekijkt. De speler neemt het op tegen de computer of - via een modem of een nulmodem kabel - tegen een andere speler. Beide partijen beschikken over een basis die tegen de oprukkende vijandelijke troepen moet worden verdedigd. Men begint het spel met een klein geldbedrag waarmee troepen kunnen worden betaald. De speler kan helikopters, tanks, vrachtwagens en artilleristen inzetten. Naarmate de speler verder oprukt krijgt deze meer fondsen toegewezen.



De confrontatie kan op twee manieren worden gewonnen. Het simpelste is het om alle helikopters van de tegenstander te vernietigen. De tweede weg die tot de zege leidt is moeilijker, en houdt in dat men de vijandelijke basis moet overrompelen. Enig tactisch inzicht is hierbij zeker vereist, een snelle vuurknop-duim is niet voldoende.

Al snel leert men welk soort troepen het best geschikt is voor een bepaald taak. Het ligt voor de hand dat tanks weinig moeite hebben met het uitschakelen van infanterie en vrachtwagens. Toch moet het belang van deze lichtere troepen niet worden onderschat. Infanteristen kunnen namelijk bunkers innemen, terwijl genie-troepen beschadigd luchtafweergeschut kunnen repareren. Daarom is het noodzakelijk na te denken over de samenstelling van de troepenmacht.

De helikopter bewijst zijn nut doordat hiermee bijna alle troepen kunnen worden uitgeschakeld. De vijand weet dit helaas ook, dus de piloot kan heel wat tegenstand verwachten. In de heli kan ook een vijftal infanteristen worden vervoerd die men ergens achter de vijandelijke linies kan droppen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Three-Sixty
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 119,00/Bfr 2299 (Min 640 Kb)
Ondersteunde kaarten: Hercules/CGA/EGA/MCGA/VGA/Tandy
Muziekkaarten: AdLib/SoundBlaster

Armor Alley is een wat vreemd spel. In eerste instantie kon het mij niet echt boeien. Maar, na het wat langer gespeeld te hebben bezit het toch ontegenzeggelijk kwaliteiten. Het vereist denkwerk en doorzettingsvermogen om een overwinning te behalen en aangezien voor een zege tegen de computer alle tien achtereenvolgende niveaus moeten worden gewonnen, zal het nog geruime tijd duren om het slagveld zegevierend te verlaten. De tien niveaus worden steeds moeilijker door de introductie van nieuwe elementen in het spel.

Kortom, *Armor Alley* is best aardig, maar te duur voor wat het biedt. Misschien wordt het nog eens uitgebracht tegen een lagere prijs.

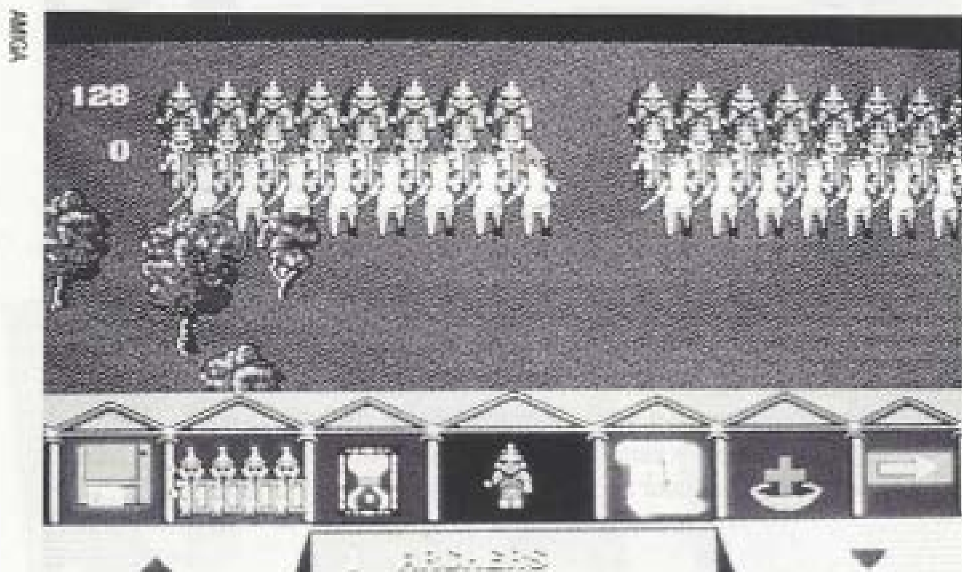
Peter Houzo

ARMOR ALLEY

COHORT Fighting for Rome

NA HET UITBRENGEN VAN HUN EERSTE OORLOGSSPEL ONDER DE TITEL *RORKE'S DRIFT* GAAT IMPRESSIONS OPNIEUW OP OORLOGSPAD. PLAATS VAN HANDELING IS DITMAAL HET ROME VAN OMSTREEKS 200 VOOR CHRISTUS.

AMIGA



BLOEDIGE STRIJD

Cohort maakt gebruik van hetzelfde systeem dat ten grondslag lag aan *Rorke's Drift*. Het spel wordt derhalve - net als zijn voorganger - geheel bestuurd door middel van pictogrammen. Het doel is simpel: ontmoet een leger op het slagveld en blijf doorvechten totdat de beschikbare tijd verstreken is of een van beide partijen voldoende uitgedund is.

Men kan ditmaal kiezen uit verschillende strijdperken, die elk hun eigen specifieke eisen stellen aan de te volgen strategie. De keuze hierbij bestaat uit: open terrein, een slagveld dat door een rivier wordt doorsneden, een vlakte met een verraderlijke klip en een moeilijk begaanbaar heuvellandschap. Obstakels als water, rotsblokken, heuvels, bruggen en bomen oefenen invloed uit op de snelheid en effectiviteit waarmee het leger zich verplaatst. Cavalerie, bijvoorbeeld, voldoet over het algemeen het beste op vlak terrein.

LEGERS EN SCENARIO'S

Legers kunnen uit haast alle denkbare combinaties bestaan, van lichte tot zware cavaleristen of infanteristen en boogschutters. Deze soldaten kunnen allemaal afzonderlijk of als groepje van acht worden bewogen.
Zowel de eigen troepen als die van de tegenstander kunnen worden geselecteerd uit acht verschillende standaard-legers, naar keuze geheel zelf samengesteld of door de computer willekeurig gegenereerd.
Wanneer men niet weet hoe een eigen oorlogsscenario samen te stellen kan één van de twintig kant en klare scenario's worden gespeeld. Alle twintig standaard scenario's kennen hun eigen doel en samenstelling van de legers.



TACTIEKEN

De confrontatie zelf speelt zich af in pseudo *real-time* op een grote scrollende kaart van het slagveld. Met pseudo *realtime* wordt bedoeld dat beide legers tegelijkertijd de hun verstrekte opdrachten uitvoeren en men niet steeds op zijn beurt hoeft te wachten voor de volgende "zetten". Tijdens het invoeren van orders wordt het spel automatisch gepauzeerd. De opdrachten kunnen aan individuele soldaten worden gegeven of aan groepjes van acht militairen.

Mogelijke tactieken zijn onder andere het verplaatsen van troepen over korte of lange afstanden, waarbij gekozen kan worden uit drie verschillende snelheden (marstempo, rennen of snelle uitvallen). Ook kan de formatie van de troepen worden veranderd (verschillende vormen van enkele linies, dubbele linies of een carré). Bovendien kunnen de soldaten overgaan tot man tegen man gevechten en kan men de vijand vanaf een afstand bestoken met projectielen.

INFORMATIE

Men kan op elk gewenst moment informatie opvragen over de eigen troepen of statistische gegevens over de veldslag, het aantal levende en gedode soldaten per leger en het aantal manschappen dat onderweg is naar hun nieuwe positie.
Wanneer u er de voorkeur aan geeft niet naar het resultaat van uw bevelen te kijken kan, door op het eier-wekker pictogram te klikken, een statistisch overzicht worden opgeroepen. Hierin wordt het resultaat van de strijd versneld in cijfers weergegeven.
Wanneer de ontwikkelingen niet volgens plan verlopen, kan worden teruggekeerd naar de pseudo *real-time* modus om nieuwe orders uit te vaardigen.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Impressions
Leverbaar voor:
Amiga ca. ƒ 110,00/Bfr 2150
Atari ST ca. ƒ 110,00/Bfr 2150
MS-DOS (verwacht)

AMIGA



Het grootste pluspunt van *Cohort* is dat - net als bij *Rorke's Drift* - bijna iedereen, zowel de nieuwkomer op het gebied van wargames als de doorgewinterde veldheer, met een klein beetje geduld binnen korte tijd uit de voeten kan met het besturingssysteem.

Het spel is grafisch goed verzorgd en alle elementen zijn makkelijk te herkennen. Elk deel van het strijdperk kan op ieder gewenst moment onder de loep worden genomen, doch een mogelijkheid om een totaaloverzicht te kunnen bekijken had het uitstippelen van tactieken eenvoudiger gemaakt.

Op strategisch gebied biedt *Cohort* voldoende om de speler bezig te houden. De verschillende terreinsoorten zorgen werkelijk voor andere oorlogssituaties en de vele verschillende combinaties van de troepen zorgen elke keer opnieuw voor een andere afloop van de strijd.

Alles bij elkaar is *Cohort* een uitgekiend en makkelijk te bedienen wargame dat vooral erg geschikt is voor beginners en spelers die van pure eenvoud houden. Veteranen die de mogelijkheden van campagnes en de uitbreiding van hun rijk missen, kunnen beter eens het spel *Centurion: Defender of Rome* van Electronic Arts proberen.

Kati Hamza

Mega-lo-Mania

VEEL MENSEN ZULLEN *MEGA-LOMANIA* VERGELIJKEN MET SPELLEN ALS *POPULOUS* EN *POWERMONGER*. OF DIT TERECHT IS OF NIET, LEEST U HIERONDER.

HET VERHAAL

Ergens diep in de ruimte bent u gelijktijdig met drie - door de computer gestuurde - tegenstanders op een onbewoonde en dus nog onbedorven en onontgonnen planeet geland. De planeet is rijk aan grondstoffen en biedt derhalve veel mogelijkheden om onder de bezielende leiding van de juiste man (M/V) uit te groeien tot een belangrijk machtscentrum in het heelal.
Uiteraard is ook deze nieuwe planeet niet groot genoeg voor het vreedzaam naast elkaar bestaan van meerdere beschavingen, dus een harde strijd is onvermijdelijk. Voordat de oorlog uitbreekt, zal er nog heel wat werk moeten worden verricht. En met negen verschillende niveaus die ieder uit drie fasen bestaan zal het wel even duren voordat de winnaar bekend is.

Bij het begin van Mega-lo-Mania staat de speler aan het hoofd van een kleine gemeenschap die geen enkele technische kennis bezit. Om de ontwikkeling ook voor ons simpele Aardbewoners begrijpelijk te houden wordt een jaartelling gehanteerd zoals ook wij die kennen. Het spel begint ver voor onze jaartelling in het stenen tijdperk. Het is uw taak om de bevolking naar een hoger ontwikkelingsniveau te tillen door uitvindingen te doen en gebieden te veroveren.

HET NUT VAN UITVINDINGEN

De uitvindingen zijn ruwweg te verdelen in drie categorieën. Men kan aanvals- en defensieve wapens ontwikkelen en men kan ontdekken hoe de nederzetting moet worden verstevigd om deze minder kwetsbaar te maken voor aanvallen.

Nadat uw knappe koppen een uitvinding hebben gedaan meldt een gedigitaliseerde stem dat de bouwtekeningen klaar zijn. Het is nu tijd om de uitvinding te bouwen, maar hiervoor is materiaal nodig. Een knots of katapult is snel gemaakt van het hout uit de bossen in de omgeving, maar voor een zwaard heeft men staal nodig. Tijd om mijnwerkers ijzererts te laten winnen dus. Naarmate men langer speelt en meer nuttige zaken ontdekt, stijgt het ontwikkelingsniveau van de leefgemeenschap. Wanneer men de ontwikkelingen ver genoeg doorvoert, worden zelfs complete research-centra en fabrieken gebouwd.

SPELMECHANISME

Het besturen van het spel gebeurt door middel van de pictogrammen aan de linkerzijde van het beeld. Alleen die pictogrammen die - afhankelijk van de situatie - gebruikt kunnen worden, zijn zichtbaar. Aan het begin van het spel kan de speler nog niet veel anders doen dan de bevolking aan het uitvinden zetten, zichzelf laten voortplanten of een bescheiden leger op de been brengen.

Het hele spel draait om het zorgvuldig verdelen van mankracht over bepaalde activiteiten. Teveel aandacht voor één bepaalde activiteit betekent dat andere werkzaamheden blijven liggen, met als uiteindelijk resultaat dat de hele ontwikkeling knarsend tot stilstand komt. Zet men teveel mensen aan het uitvinden (iets dat tenslotte hard werken is) dan worden deze geen tijd over voor de meer aangename zaken des levens. De bevolking zal daardoor niet of slechts zeer langzaam toenemen. Laat men daarentegen de mensen als konijnen hun gang gaan, dan zal men al snel onder de voet worden gelopen door tegenstanders die hun tijd hebben gebruikt om wapens te ontwikkelen.



De techniek op uw gedeelte van het eiland schrijdt onafhankelijk van de overige gebieden voort. Het is dus in principe mogelijk dat u de holbewoners die u als buren heeft te lijf gaat met straaljagers. Misschien niet zo ethisch, maar als de vijand zijn energie in meer serieuze zaken dan voortplanting had gestoken zou men tenminste een geavanceerd luchtverdediging systeem hebben kunnen bouwen.

Tijdens het spel kan men door de tegenstander(s) worden uitgenodigd voor het sluiten van een verbond. Houdt er echter rekening mee dat de tegenstander zijn eigenbelang voor ogen heeft. Vaak zal hij alleen maar bereid zijn tot een alliantie omdat hij zich in het nauw gedreven voelt en op deze manier hoopt meer tijd te krijgen om zelf sterker te worden. Per slot van rekening kent de strijd maar een winnaar, dus u moet niet gek opkijken wanneer een bondgenoot zich plotseling aansluit bij één of meer anderen om u een mes in de rug te planten.

DE BRANDENDE KWESTIE

Inderdaad heeft Mega-lo-Mania op het eerste gezicht wel iets weg van Populous of Powermonger. Het belangrijkste verschil is echter dat men in de laatste twee spellen het gedrag van de bevolking slechts beïnvloedt. In Mega-lo-Mania heeft men een veel directere invloed op de dingen die de bevolking doet of nalaat. Het is hierdoor een spel geworden dat meer strategisch is. Men moet continu afwegen hoeveel mensen men aan het werk zet en hoeveel men er gebruikt voor de bevolkingsaanwas.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Image Works/Mirrorsoft
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 109,00/Bfr 1999
Atari ST ƒ 109,00/Bfr 1999
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster



Mega-lo-Mania is typisch zo'n spel dat men liefheeft of haat. Ikzelf val in de eerste categorie. In het begin moest ik even wennen aan het besturingssysteem, maar na pakweg een kwartiertje ploeteren met de pictogrammen was ik verkocht. Toegegeven, de graphics hadden misschien iets beter gekund (gesneuvelde soldaten en verwoeste gebouwen verdwijnen opeens zo maar) maar dat is niet iets dat mijn plezier in het spel vergalde.
Wat ik wel storend vond was het feit dat, nadat ik de snelheid van het spel op maximaal had gezet, soms niet meer de tijd had om naar een lagere versnelling terug te schakelen wanneer de vijand mij aanviel.
Een telefoontje met de programmeurs maakte duidelijk dat ze deze tekortkoming inmiddels ook hadden gesignaleerd. In de uiteindelijke versie van het spel is dit zodanig veranderd dat het spel bij dreigende gevaren automatisch terugkeert naar de normale snelheid.

Ik kan *Mega-lo-Mania* van harte aanbevelen.

Peter Nouzo

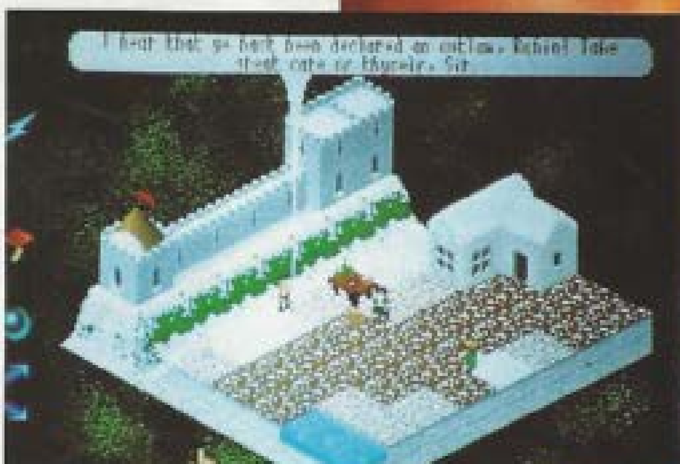
Robin HOOD



MS-DOS



MS-DOS



SHERWOOD FOREST

Het spel *Robin Hood* speelt zich af in het jaar 1193. Engeland heeft na een periode vol gewelddadigheden, die 127 jaar geleden werd ingeluid door de Normandische inval, een dieptepunt in haar geschiedenis bereikt. William of Normandy heeft de Engelse Koning Harold verslagen en zijn eigen aanhangers op de belangrijkste posten geplaatst. Landerijen zijn onteigend en verdeeld onder de nieuwe heersers die zichzelf onmiddellijk impopulair maken door hoge belastingen te heffen en de bevolking kaal te plukken.
Iets dat de afkeer alleen nog maar kon versterken was het feit dat grote delen van het land werden uitgeroepen tot privé jachtterrein voor de nieuwe edelen. Hierdoor werd het de plaatselijke bevolking haast onmogelijk gemaakt te overleven. Het land waarop men vroeger voedsel verbouwde en op dieren jaagde was verboden gebied geworden.
De enige manier om te overleven was op grote schaal te gaan stropen in de koninklijke bossen, maar hieraan waren grote risico's verbonden; iedereen die betrapt werd in de bossen kon op zware straffen rekenen. De galg was niet ongebruikelijk en zelfs lichte overtredingen betekenden toch al snel dat handen afgehakt of ogen uitgerukt werden.

In 1193 werd de situatie zelfs nog ernstiger toen Koning Richard Leeuwenhart bij terugkeer van een kruistocht gevangen genomen werd. Zijn broer, Prins John, zag zijn kans schoon en besteeg illegaal de troon. Door deze coup werden de Normandiërs in staat gesteld hun macht ten koste van de boerenbevolking nog verder uit te breiden.
Op dit moment in de geschiedenis vond Robin Hood het welletjes. Hij verzamelde wat vertrouwelingen om zich heen. De bende die onder andere bestond uit Will Scarlet, Little John, Friar Tuck en Maid Marian werd de 'Merry Men' genoemd.

De MS-DOS versie van Robin Hood kan uitsluitend bestuurd worden met een muis en vereist: minimaal 640Kb vrij geheugen.



**Robin Hood staat momenteel weer sterk in de belangstelling. Niet alleen verscheen er een computer- en een bordspel rond deze legendarische figuur, ook zijn inmiddels maar liefst twee speelfilms uitgebracht waarin zijn avonturen opnieuw tot leven worden gewekt.
De film die de strijd om de publieksgunst heeft gewonnen (in drie weken tijd stroomde bijna $ 100 miljoen dollar in de gezamenlijke kassen van de Amerikaanse bioscopen) is Robin Hood - Prince of thieves met Kevin "ik-wil-elke-held-spelen-zolang-er-een-paard-onder-hangt" Costner in de titelrol.**

GRAAF ROBIN VAN LOXLEY IS DOOR DE NIEUWE SHERIFF VAN NOTTINGHAM ZIJN KASTEEL UITGEZET EN TOT PARIA VERKLAARD. HET LEVEN VAN DE PLAATSELIJKE BEVOLKING VERANDERT DOOR DE STERK VERHOOGDE BELASTINGEN EN STRENGE STRAFFEN IN EEN WARE HEL. ROBIN, DIE ZICH INMIDDELS DE GEUZENNAAM HOOD (BANDIET) HEEFT AANGEMETEN, PIKT HET NIET LANGER.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Millennium/U.S. Gold
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 89,50/Bfr 1799
Atari ST ƒ 89,50/Bfr 1799
MS-DOS ƒ 109,00/Bfr 2149
(min. 640 Kb)
Ondersteunde kaarten:
EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten:
AdLib/Roland

HET SPEL

Uiterlijk doet *Robin Hood* denken aan spellen als *Populous* en *Cadaver*. De omgeving wordt getoond in isometrische 3D graphics en met behulp van pictogrammen kan men commando's invoeren. Hoewel, commando's geven is wat veel gezegd. De manier waarop men Robin Hood tot actie beweegt is veel subtieler. In plaats van opdrachten brengt men Robin op een idee dat bij hem moet rijpen. Het is dus nooit helemaal zeker of zijn reactie wel de gewenste is.

Ondanks deze onzekerheden hangt de uitkomst van het spel voor het grootste deel van de speler af. Wat er exact in Nottingham Forest staat te gebeuren is onvoorspelbaar. De handleiding blijft hier - opzettelijk - nogal vaag over. Het is de bedoeling dat men al spelend de mogelijkheden leert kennen. Soms zal het nuttiger blijken om Robin Hood zijn eigen gang te laten gaan terwijl het in andere gevallen verstandiger is om in de gebeurtenissen in te grijpen.

Het land bestaat niet uit duidelijk algescheiden locaties welke de speler slechts middels het oplossen van puzzels kan bezoeken. Sherwood Forest ligt aan uw voeten en u bent geheel vrij te gaan en te staan waar u maar wilt. Het spel bevat ook niet veel cryptische puzzels zoals die in adventures gebruikelijk zijn. Het is in dit realtime adventure meer een kwestie van op het juiste moment de juiste personen op de juiste manier benaderen. De talloze inwoners van de streek kennen ook onderling veel interactie en hun lot kan lang niet altijd door de speler worden beïnvloed. Robin Hood is hierdoor geen conventioneel adventure geworden, vandaar dat vertrouwde adventure tactieken weinig succes zullen scoren.

PLOT

De nieuwe sheriff van Nottingham heeft Robin's kasteel gevorderd en is de nieuwe heerser van Sherwood geworden. Het ligt dus voor de hand om Robin te helpen bij het heroveren van zijn kasteel. Maar dit is niet voldoende als daarbij het leven van de sheriff wordt gespaard. De sheriff is dan wel een gemakkelijk doelwit voor een goedgerichte pijl, maar de consequentie van een misser - of zelfs een treffer op het verkeerde moment - zijn ernstig.
Het is waarschijnlijk mogelijk het doel alleen te bereiken, maar het is verstandiger om een groep medestanders te verzamelen.
Weliswaar is niet iedereen uit het juiste hout gesneden om een nuttige aanvulling op de Merry Men te zijn, maar er zijn voldoende handlangers te vinden. Het voordeel van het opereren als groep is niet alleen dat de hele groep een betere overlevingskans heeft, maar ook dat dreigementen met wat meer gewicht in de schaal kunnen worden geuit.

Wanneer u zich beperkt tot het terugkrijgen van uw landerijen bent u zeer egoïstisch bezig. Een echte held heeft ook altijd oog voor het welzijn en de veiligheid van zijn medestanders en de plaatselijke bevolking. U kunt erop rekenen dat wanneer Robin teveel aan zijn eigen zaakjes denkt, de bevolking genoeg manieren heeft om haar ongenoegen te uiten.

Het spel kan op verschillende manieren (bijna) gewonnen, maar op nog veel meer manieren verloren worden. Het aantal richtingen waarin het verhaal zich kan ontwikkelen is zo groot dat de programmeurs beweren ook zelf bij lange na niet alle mogelijkheden te kennen.

ROBIN HOOD, MENS OF LEGENDE?

Het is niet 100% zeker of Robin Hood werkelijk heeft bestaan, maar dit is wel zeer waarschijnlijk. Het feit dat informatie over de 'echte' Robin Hood zeer schaars is, is goed verklaarbaar. De arme bevolking was analfabeet en de lezende en schrijvende edellieden hadden een grote afkeer van Robin Hood.
De heldendaden van Robin Hood zijn waarschijnlijk van generatie op generatie doorverteld en door minstrelen in liederen verwerkt. In geschreven vorm duiken de verhalen over Robin Hood pas op in 1377. Tijdens de 14e en 15e eeuw zijn zo'n 40 ballades en toneelstukken over Robin Hood verschenen, waardoor de herinnering levend bleef. Het is haast onmogelijk de mens Robin Hood en de figuur die hij door de mythische verhalen om hem heen geworden is, te scheiden. Waarschijnlijk was hij een Saksische edelman die - en dat is zo goed als zeker - later bandiet is geworden en zijn natuurlijke leiderschap heeft aangewend om een bende struikrovers om zich heen te verzamelen. Zijn populariteit is te verklaren uit de eerste verhalen waarin verteld wordt dat hij alleen de rijken beroofde en de armen met rust liet. In latere versies werd dit beeld geromantiseerd door verhalenvertellers die ervan maakten dat hij de rijken bestal om de opbrengst aan de armen te geven.

Robin Hood is duidelijk een Engels spel, de Amiga en ST versies zien er gelikt uit, terwijl de MS-DOS versie een zekere houterigheid te verwijten valt. Ook de VGA versie blijft achter bij wat de Amerikanen op dit gebied presteren.

Ondanks dit alles is Robin Hood een leuk arcade adventure. De 3D isometrische opzet waarborgt een goed overzicht over wat er aan de hand is en, alhoewel het scrollen wat beter gekund had, is Robin Hood over het algemeen goed te spelen.
Het spel begint eenvoudig doch al snel wordt het moeilijk de boel gaande te houden, zeker wanneer de Sheriff besluit Robin onder handen te nemen.

Iets wat mij bijzonder aanspreekt in dit spel is het gevoel voor humor, aan alle kanten komt deze, zeer Engelse, humor naar boven. Bijvoorbeeld in het begin, wanneer Robin, dan nog Graaf van Loxley, besluit zich te verpozen met wat dansen en muziek. Opeens staat daar de Sheriff die hem mededeelt dat Robin's Graafschap ten einde is. Wanneer Robin dan een beroep doet op zijn gezelschap krijgt hij te horen: "...ahum, wa hebben even wat beters te doen, sorry" en ze schuifelen er vandoor. En wanneer Robin dan het kasteel uitgezet wordt gaat hij in een hoekje zitten griepen met opmerkingen als "Oh, wat moet ik nu doen", net zolang totdat het de speler teveel wordt, deze de muis grijpt en aan de slag gaat. Prachtig!

Robin Hood is een uitstekend adventurespel in de trant van *Cadaver* en *The Immortal*. Het is zeker geen adventure à la Sierra, maar ondanks dat zeker de moeite waard.

Helen Balens



LEGENDS OF ROBIN HOOD

TOEN WIJ TWEE MAANDEN GELEDEN MET TOM SHAW VAN DE AMERIKAANSE SPELLENMAKERS THE AVALON HILL GAME COMPANY SPRAKEN, VERTELDE DEZE DAT ZE EEN BORDSPEL OVER ROBIN HOOD KLAAR HADDEN, DAT TEGELIJK MET EEN FILM VAN KEVIN COSTNER OVER DEZE LEGENDARISCHE VOLKSHELD UITGEBRACHT ZOU WORDEN. DAT DIT DOOR AVALON HILL ZOU GEBEUREN WEKTE IN EERSTE INSTANTIE VERBAZING, DAAR ZIJ OOIT AL EEN SPEL MET DE TITEL *THE LEGEND OF ROBIN HOOD* HEBBEN UITGEBRACHT.



Inmiddels is het spel in Nederland verkrijgbaar en hebben we een exemplaar kunnen bemachtigen. Het is verpakt in de grote platte Avalon Hill doos, bekend van andere simulatiespelen uit hun - overigens zeer grote - collectie.

UITVOERING

Het deksel van de doos is rijkelijk geïllustreerd met bekende avonturen van deze schelm: het duel met Little John dat beiden natte voeten zou bezorgen, Friar Tuck die Robin naar de overkant van de beek brengt en de ontmoeting met Koning Richard Leeuwenhart. De achterkant van de doos geeft een goede indruk van wat u van het spel kunt verwachten. Er staat zoals gebruikelijk bij Avalon Hill een overzichtje met gegevens op de doos. Hieruit blijkt dat we met een abstracte simulatie van lage complexiteit te maken hebben voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar. De speelduur is 1 uur en elke speler vertegenwoordigt een bekend individu uit de legende.

Een korte uitleg en illustraties van de speelbenodigdheden completeren het geheel.

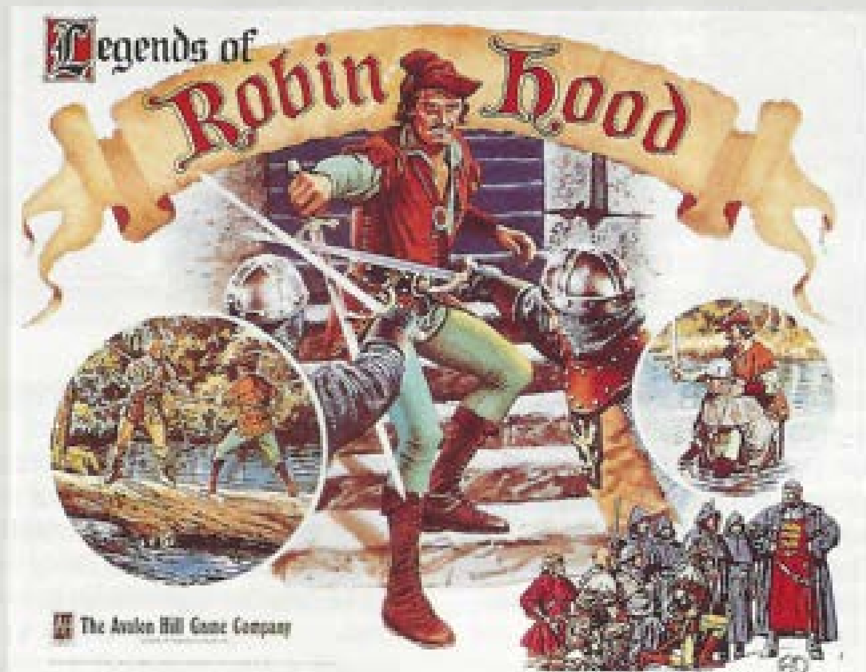
HET SPEL

Iedere speler krijgt een kaartje als pion, waarop een afbeelding staat van een van de bekendere Merry Men uit het verhaal: Robin Hood, Alan A'Dale, Will Scarlet, Friar Tuck of Little John.

Dit kaartje plaatst men rechtop in een houdertje van plastic. Men loopt hiermee over het speelbord, dat bestaat uit aaneengeschakelde vakjes die het gebied voorstellen waarin het verhaal zich afspeelt. Elke speler krijgt 6 actiekaarten, die alle gebeurtenissen bepalen. Er zijn vier categorieën actiekaarten: Movement (bewegen), Ambush (overvallen), Fortune (een soort kanskaart) en *Special* (bijzondere gebeurtenis). In zijn beurt mag de speler van elke categorie 1 kaart uitspelen. Dat betekent dat hij mag lopen, een overval mag plegen, een kanskaart mag gebruiken en een bijzondere gebeurtenis mag doen plaatsvinden. Hij hoeft niet alle acties te ondernemen en mag zelfs passen om zijn 6 actiekaarten voor andere om te wisselen. De spelers werken elkaar tegen in hun streven om het spel te winnen, bijvoorbeeld door de anderen te laten overvallen door de 'Bad Guys': de Sheriff van Nottingham, Sir Guy en Prince John. Door het recruteren van Merry Men, in het spel door fiches vertegenwoordigd, winnen de spelers aan macht. Ieders hand wordt steeds tot 6 kaarten aangevuld. De actiekaarten worden ook gedraaid om te bepalen hoeveel recruten of goudstukken een speler krijgt of kwijtraakt. De actiekaarten zijn dus multi-functioneel. Als de stapel op is, wordt deze geschud en gedraaid. Voor elke speler werkt men zich tweemaal door de stapel heen, waarna het spel eindigt. De winnaar is de speler met het meeste geld.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Avalon Hill
2-5 spelers (v.a. 10 jaar)
Prijs: ƒ 35,00 / Bfr 699



Legends of Robin Hood is een goed getimede vervanger voor The Legend of Robin Hood. Avalon Hill is een hele serie spelen aan het vernieuwen om er - vaak door vereenvoudiging van het spel - een breder publiek mee te bereiken. In dit geval zien we drie belangrijke veranderingen: een grotere doos, eenvoudigere spelregels en een spel voor 2 tot 5 in plaats van 2 spelers.
De spelcomponenten zijn goed genoeg, maar halen het niet bij de kwaliteit die in Duitsland gemeengoed is. Het spel speelt lekker vlug, en het is dacht ik de eerste keer, dat de opgegeven speelduur werkelijk klopt. Meestal, vooral bij de militaire simulaties die Avalon Hill veelvuldig uitbrengt, vermenigvuldigen we de opgegeven speelduur maar direct met de factor twee, hetgeen soms nog tekort schiet.
Legends of Robin Hood is qua spel niet erg complex. Dat is niet erg, want het is bedoeld als een vermakelijk familiespel. In dat opzicht is het een geslaagd produkt, maar ik had toch een ietsje meer verwacht van Avalon Hill.
Mijn persoonlijke verwachtingen lagen iets te hoog, hetgeen veroorzaakt is door het verwachtingspatroon dat AH zelf bij mij geschapen heeft.

Eén aspect staat als een paal boven water: "The price is right!"

Michael Bruinsma



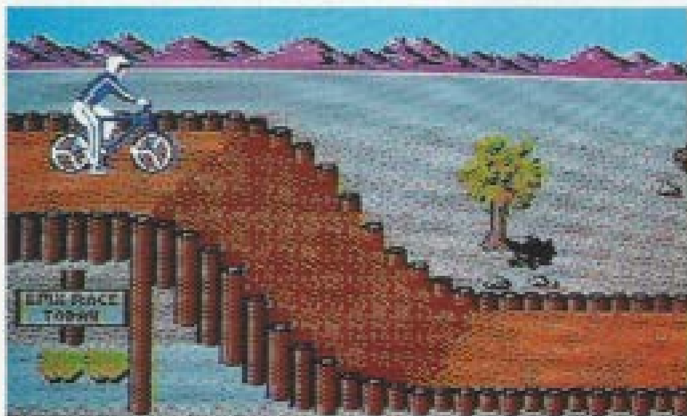
CALIFORNIA GAMES

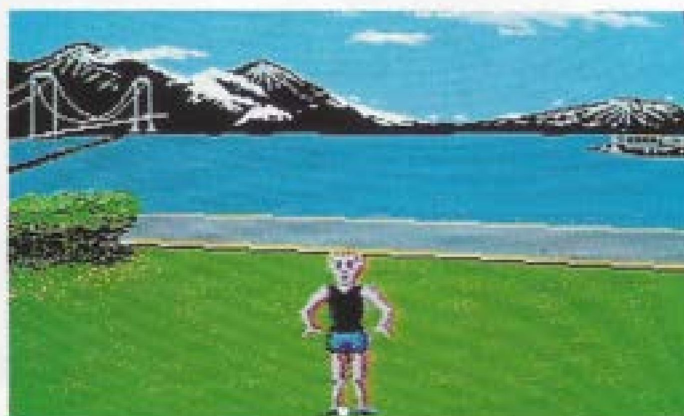
Het Amerikaanse softwarehuis Epyx verblufte al weer jaren geleden de bezitters van een Commodore 64 met het spel Summer Games. Het zou het eerste spel blijken uit een lange reeks op Olympische onderdelen gebaseerde spelen. Voortbordurend op dit succes kwam Epyx ook met een serie luchtiger sporten onder de titel *California Games*. Milton Bradley heeft inmiddels de rechten verworven om deze klassieker voor Nintendo op de markt te brengen.

Half Pipe
Verzamel op een skateboard zoveel mogelijk punten door gewaagde stunts uit te halen binnen een bepaalde tijd.

Foot Bag
Probeer een klein balletje zolang mogelijk met de voet of het hoofd in de lucht te houden, ondertussen het beton. Vreemde capriolen leveren extra punten op.

BMX Bike racing
Op een crossfiets racen in een bosrijke omgeving over een heuvelachtig parcours. Ook nu weer leveren gevaarlijke sprongen de meeste punten op.





VERTIER IN DE VRIJE NATUUR

Denk aan California en men associeert dit onmiddellijk met zon, zee, strand, parken, fun en kids. Dit verwachtingspatroon wordt door het spel California Games dan ook niet doorbroken.
In dit spel kan de speler zes verschillende sporten beoefenen, maar ook een zeskamp organiseren. De verschillende sporten zijn: zoveel mogelijk voorgeschreven figuren uitvoerend.

Surfing
De oervorm van surfen; in de woeste branding op een plank zonder zeil. Probeer een nat pak te voorkomen terwijl u halsbrekende toeren maakt.

Roller skating
Rolschaatsen over de boulevard. Het parcours dient zo snel mogelijk te worden afgelegd. Ontwijk scheuren in

Flying disk
Even tot rust komen met een frisbee. Door de frisbee zo nauwkeurig mogelijk te werpen en deze aan de overkant weer te laten vangen worden punten gescoord.

PRODUKTINFO
Fabrikant: Milton Bradley (MB)
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment System
ƒ 119,00/Bfr 2379

Jaren geleden al bracht Epyx het spel Summer Games uit voor de Commodore 64. Na een reeks - op Olympische spelen gebaseerde spellen - leek men het einde van de mogelijkheden wel bereikt te hebben. (Eerlijk gezegd begon de serie mij wat te vervelen.)

Maar toen kwam California Games uit. Dit spel was wat mij betreft de verfrissende wind die het genre nodig had. De sporten die men kon beoefenen waren voldoende origineel om mij weer geruime tijd aan de computer te kluisteren. Nu, na vele jaren, is het spel dan ook verkrijgbaar voor de Nintendo.

California Games heeft de omzetting naar Nintendo met glans doorstaan en het heeft me dus weer heel wat tijd van mijn werk gehouden, zeer tot ongenoegen van de hoofdredacteur overigens.

Een uitstekend spel dat nog lang niet uitgeblust blijkt te zijn. Zeer aangeraden dus.

Karin de Graaff

California Games is ook verkrijgbaar (geweest) voor de meeste andere computersystemen.

MARBLE MADNESS

Eén van de eerste spellen voor de Amiga was *Marble Madness*. Het doet nu misschien wat gedateerd aan wat de graphics betreft, maar destijds was het een ware doorbraak. Het spel dat in zijn eentje waarschijnlijk verantwoordelijk is geweest voor de verkoop van heel wat Amiga's is nu ook te koop voor de Nintendo.

ROLLENDE KNIKKERS

Het principe van *Marble Madness* is uiterst eenvoudig. De speler bestuurt een zilveren bal door een aantal doolhoven. Deze doolhoven worden getoond in 3D isometrische graphics. De bedoeling is het zo snel mogelijk passeren van de finishlijn.
Natuurlijk werkt het doolhof niet al te zeer mee. Niet alleen kan men tegenstand verwachten van weemde wezentjes die het op de knikker hebben voorzien, maar hier en daar kruipen ook plassen gemeen bijtend zuur rond die de bal laten smelten als sneeuw voor de zon.
Het doolhof zelf zit vol gevaarlijke trajecten. Bochtige en soms erg smalle paden voeren langs duizelingwekkende afgronden. Om het allemaal nog erger te maken moet de bal heel wat hoogteverschillen overwinnen. Te hard omlaag rollen leidt hierbij al snel tot het onstuitbaar in het ravijn duvelen, terwijl het nemen van een helling met te lage snelheid de bal weer omlaag laat rollen.

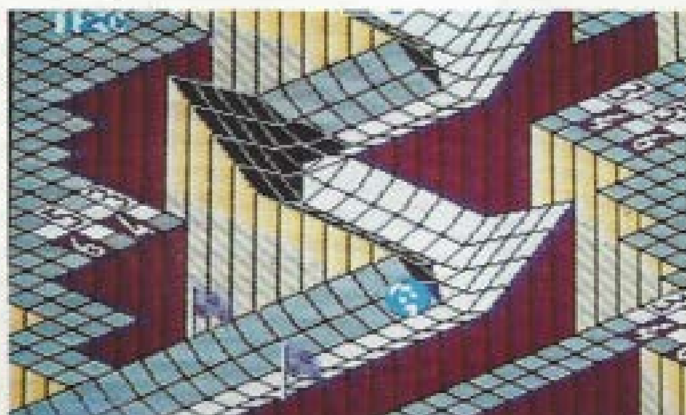
PRODUKTINFO
Fabrikant: Milton Bradley (MB)
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment Systems
ƒ 119,00/Bfr 2379

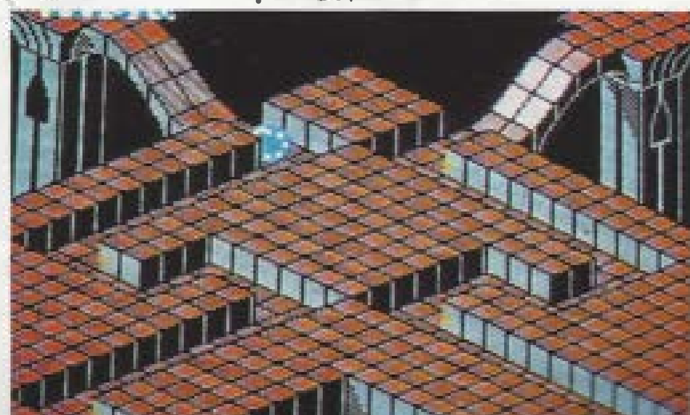
Destijds ik meen dat het in 1986 was, heb ik met open mond staan te kijken naar een demonstratie van het spel *Marble Madness* op een Amiga. Op dat moment wist ik zeker dat ik ook zo'n computer wilde hebben, totdat ik de prijs van een Amiga hoorde te weten.... Een paar jaar later werden nieuwe modellen van de Amiga geïntroduceerd en kon ik eindelijk de droommachine betalen.

Ook op de Nintendo is Marble Madness ultiem de moeite waard. Het enige waaraan men even moet wennen is de besturing. Gelukkig heeft men zich dit ook beseft en de speler twee verschillende manieren van besturing geboden. Men kan dus zelf bepalen welke methode men het meest natuurlijke vindt.

De conversie van Marble Madness van de 16-bits Amiga naar de 8-bits Nintendo is wonderwel geslaagd en heeft een uitstekend spel voor de Nintendo opgeleverd.

Karin de Graaff





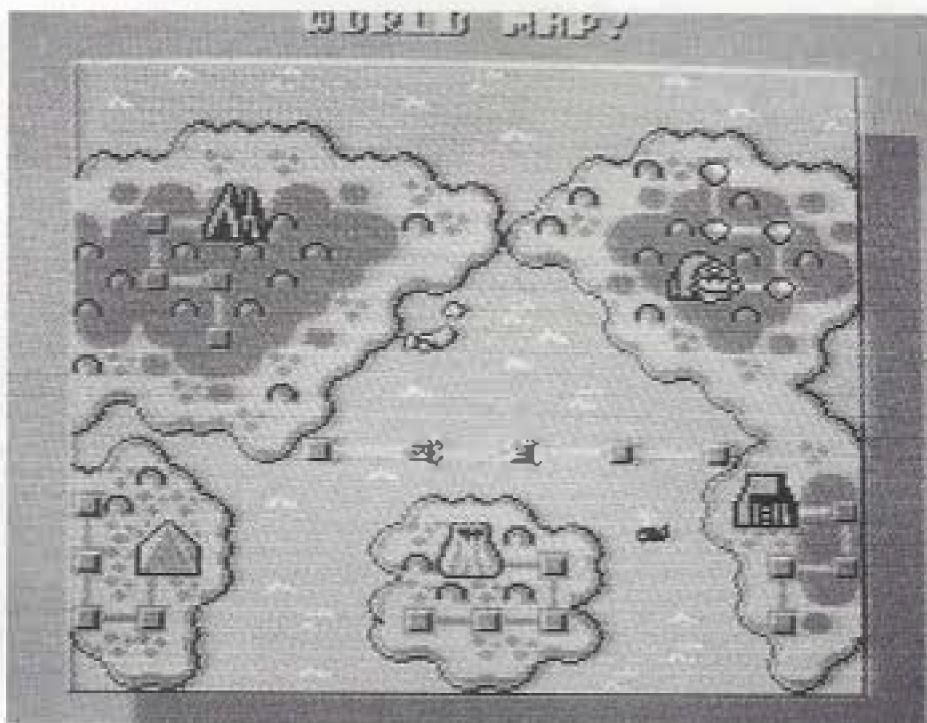
BOULDERDASH

Rockford, de hoofdpersoon uit *Boulderdash*, is natuurlijk al lang geen onbekende meer in de spellenwereld. Het ventje werd omstreeks 1984 geboren toen het Amerikaanse softwarehuis First Star Software het spel *Boulderdash* voor de Atari 800 uitbracht. Niet veel later volgden versies voor onder andere de Commodore 64. Ook werd destijds nog een tweede deel uitgebracht onder de titel *Boulderdash II, Rockford's Revenge*, gevolgd door de *Boulderdash Construction Kit*.

ROCKFORD

De held van dit spel is een mijnwerker die luistert naar de naam Rockford. Hij heeft de ontginningsrechten voor een aantal mijnen verworven. Deze mijnen liggen vol edelstenen; reden genoeg voor Rockford om er eens flink zijn schouders onder te zetten. Per slot van rekening wordt ook hij een dagje ouder en moet hij langzamerhand eens beginnen te denken aan zijn pensioenopbouw.

De mijnen liggen verspreid over verschillende werelddelen, maar ondanks de te verwachten cultuurverschillen blijft het doel overal hetzelfde. In iedere mijn moet Rockford een bepaald aantal diamanten verzamelen. Pas nadat hem dat is gelukt, wordt de uitgang zichtbaar. Natuurlijk wordt Rockford tijdens het graven van mijngangen geplaagd door de nodige problemen. Om te beginnen liggen de mijnen bezaaid met rotsblokken die in wankel evenwicht zijn. Zodra een gang gegraven wordt onder zo'n rotsblok stort het omlaag, maar ook het langs opgestapelde rotsblokken lopen veroorzaakt een instorting. Staat Rockford net onder zo'n vallend rotsblok dan zal blijken dat zijn helm onvoldoende bescherming biedt. In latere mijnen wordt de speler geconfronteerd met andere gevaren, maar ook aangename verrassingen. Eén voorbeeldje ter illustratie. Al vrij snel in het spel komt men in een grot terecht waarin geen diamanten zijn te vinden. Wel vlinders die in een kleine ruimte ronddwarrelen. Pas op want aanraking is dodelijk. Slaagt men er echter in de vlinders te verpletteren onder een rotsblok, dan verandert het beestje opeens in een aantal diamanten.



Het spel *Boulderdash* was al jaren geleden één van mijn favoriete spellen. Het feit dat het zo lang heeft geduurd voordat het op het NES verscheen is natuurlijk jammer, maar het belangrijkste is dat het nu dan eindelijk verkrijgbaar is.

Een aanrader voor spelers die hun vuurknopduim even willen laten afkoelen!

Helen Bekens

PRODUKTINFO

Fabrikant: First Star Software
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment System
ƒ 119,-/ Bfr 2395

TURBO RACING

Wie ooit met het idee heeft gespeeld om coureur te worden kan de verwezenlijking van die droom met het spel *Turbo Racing* wat dichterbij brengen. Maar, net als in het echte leven is oefenen een eerste vereiste voor succes.

RIEMEN VAST

In dit spel voor het Nintendo Entertainment System kruipt de speler achter het stuur van een snelle Formule 1 bolide. Men kan kiezen of men aan een seizoen begint of dat men eerst een aantal tijdritten wil rijden. Dit laatste kan met of zonder tegenstanders op de baan gebeuren.

Als men aan het seizoen is begonnen reist men zestien circuits af van België tot aan Japan toe. Verstandige coureurs draaien op ieder circuit eerst wat oefenronden om de baan te leren kennen. Heeft men eenmaal voldoende zelfvertrouwen, dan dient men een kwalificatieronde te rijden om de startpositie te bepalen, waarna het echte werk kan beginnen. Aan het begin van het seizoen kan men de wagen op een aantal onderdelen aanpassen. Hiertoe krijgt men een aantal punten dat over onderdelen als accelerativermogen, schokbrekers en turbo kan worden verdeeld. Ook kan hiermee worden bepaald hoe snel de monteurs in de pit werken. Tijdens de races moeten namelijk regelmatig pitstops worden gemaakt voor reparaties en het innemen van brandstof. In normale gevallen heeft men voldoende brandstof aan boord om de race uit te rijden maar het inschakelen van de turbo kost veel extra benzine.



PRODUKTINFO

Fabrikant: Data East
Leverbaar voor:
Nintendo Entertainment System
ƒ 129,-/Bfr 2595

Mijn eerste reactie op *Turbo Racing* was een licht gevoel van nostalgie. Ik moest onmiddellijk denken aan het klassieke race spel *Pole Position*. Dit is niet negatief bedoeld ten opzichte van Turbo Racing. Integendeel, *Pole Position* was een spel dat in zijn tijd de standaard was waaraan andere race spellen werden afgemeten.
Turbo Racing biedt echter meer dan *Pole Position* met een keuze uit 16 verschillende circuits, de mogelijkheid een compleet seizoen af te werken en de noodzaak om regelmatig een pitstop te maken.
De wagen is makkelijk te besturen en alles beweegt snel en soepel.
Alleen wanneer er veel tegelijk gebeurt op het beeldscherm is er een lichte flikkering in beeld waar te nemen waardoor soms heel even een deel van andere auto uit beeld verdwijnt. Ondanks dit kleine gebrek is *Turbo Racing* een zeer aardig spel voor diegenen die verslaafd zijn aan de geur van motorolie en verbrand rubber.

Harry d'Emme

DUCK TALES

Grafisch ziet Duck Tales er geweldig uit, ook de muziek is zeer aanstekelijk. Met goede moed werd aan het avontuur gestart. En dat bleek toch wel even tegen te vallen. De besturing is - alhoewel op het eerste gezicht normaal - moeilijk onder de knie te krijgen wat toch al snel in forse krachttermen ontaardde. Maar ook dat werd allengs beter totdat ik als een volleerde eend door het spel zeilde.

Eenmaal de besturing in de vingers, bleek al snel dat Duck Tales een redelijk eenvoudig spel is. Alhoewel de werelden behoorlijk groot en redelijk complex zijn, is een en ander op hetzelfde stramien geënt waardoor al snel bepaalde oplossingen vanzelfsprekend werden. Uit dat opzicht vind ik Duck Tales dan ook wat tegenvallen. Na zes uur had ik namelijk al drie velden geheel uitgespeeld en dat kan toch echt niet de bedoeling zijn. En alhoewel weer opnieuw spelen best wel leuk is, vind ik de korte tijd waarin dit spel uitgespeeld kan worden een behoorlijk minpunt.

Kijk er zelf eens naar.

Harry d'Emme

De toch ietwat wereldvreemde familie Duck maakt ook in dit spel weer de meest vreemde avonturen mee. Alhoewel, in dit spel is het meer Oom Dagobert (oftewel Uncle Scrooge zoals hij in Amerika genoemd wordt) die het op zijn heupen krijgt.

Dagobert heeft gehoord dat een aantal verloren schatten zeer de moeite waard zijn. Zoals we allen weten is Dagobert best in om nog meer rijkdom te verwerven dus hij besluit de schatten te gaan zoeken.

In totaal kent Duck Tales vijf velden: de Braziliaanse jungle rond de Amazone rivier, Transsylvanië (het territorium van Dracula), mijnen in Afrika, het Himalaya gebergte en tot slot de maan.

Iedere wereld kent zijn eigen specifieke gevaren, variërend van enge spoken, marsmannetjes, griezels tot rare eenden die buiten zinnen raken. En laten we de gigantische Boss-monsters die de schatten bewaken ook niet vergeten.

Duck Tales is een horizontaal scrollend arcade actie spel in de beste Mario traditie. Een enorme hoeveelheid obstakels verspert Oom Dagobert de weg, gelukkig fungeert zijn oude trouwe wandelstok op dat moment als drilboor. Even duwen en het rotsblok versplintert en levert soms wat op, de schatkist verschuift, valt te pletter en wederom zijn keiharde dollars Dagoberts deel.

In sommige velden moet Dagobert via hangende lianen zich als een soort Tarzan voortbewegen, elders lijkt het meer op hinkstap- springen.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo
Leverbaar voor: Game Boy
ƒ 89,95/Bfr. 1795
Nintendo Entertainment Systeem
ƒ 129,-/Bfr. 2595





CHASE H.Q.

Chase H.Q is pure race actie in optima forma. In dit 3D spel moet u de achtervolging aangaan met diverse voortvluchtige gangsters. Aan het begin van de tocht deelt de schone Nancy van het hoofdkwartier (*HeadQuarters*) u mede achter welke boef u aan moet. U trapt het gaspedaal in en scheurt de weg op, achter de gangsters aan.

Terwijl u plankgas over de weg racet, moet u natuurlijk de andere weggebruikers zien te ontwijken, u bent uiteindelijk de arm der wet en dan is het niet netjes om de gewone burger een hartaanval te bezorgen door hem de berm in te drukken.

Gelukkig is de bediening van uw wagen redelijk eenvoudig, remmen, gas geven, turbo en hoge of lage versnelling. Er valt dus weinig fout te doen. Wanneer u een boef nadert klinkt een alarmsignaal, zodat u weet dat u in de buurt bent. Vervolgens moet u hem klem rijden of van de weg af drukken waarna vervolgens tot arrestatie overgegaan kan worden. Daar gaat de radio alweer, Nancy heeft weer een klant voor u.......

PRODUKT INFO

Fabrikant: Nintendo
Leverbaar voor
Gameboy ƒ79,-/Bfr. 1595

Versies voor andere computers zijn eveneens leverbaar.

Chase H.Q. op de Gameboy leidt aan hetzelfde euvel dat we ook al noemden in onze recensie van Chase H.Q. 2 in Hoog Spel 3 (pag. 47): ogen dicht, plankgas en je scheurt zo door de levels. De Gameboy versie is dan wel wat moeilijker, maar dat komt voornamelijk door de uitermate onhandige manier waarop de besturing ingedeeld is. Je kunt kiezen uit twee wijzen van besturen:

A = Turbo
B = Schakelen
Omhoog = Gas geven
Omlaag = Remmen

of

A = Schakelen
B = Gas Geven
Select = Turbo
Omlaag = Remmen

en geen van beide is echt werkbaar; je zit dus regelmatig de verkeerde toets in te drukken, zeker wanneer optie 2 gekozen werd.

Voeg deze onhandige besturing bij het feit dat Chase H.Q. eigenlijk veel te gemakkelijk is en we moeten concluderen dat dit spel beter vergeten kan worden. Wie wil racen, is met Nintendo's F-1 Racing vele malen beter uit.

Harry d'Emme

ELECTRONIC ARTS GEEFT OP HET MOMENT EEN HELE SERIE KLASSIEKE TITELS UIT VOOR DE SEGA MEGA DRIVE. EEN VAN DIE TITELS IS *MIGHT & MAGIC - GATES TO ANOTHER WORLD*.
HET IS EIGENLIJK HET TWEEDE DEEL VAN DE *MIGHT & MAGIC* SERIE ZOALS DIE OP DE ANDERE SYSTEMEN BEKEND IS GEWORDEN.

MIGHT & MAGIC
GATES TO ANOTHER WORLD

BEROEPSKEUZE

Might & Magic is een rollenspel. Het is fameus om de enorme hoeveelheid kleine opdrachten die om de hoofdopdracht heen speelden. In dit tweede deel van de serie is dit ook weer het geval. Het gaat erom vier klauwen te vinden, die tezamen met een bol de wereld zullen redden. Voordat het zover is zult u echter een heleboel kleine opdrachten moeten vervullen.

Might & Magic zijn de twee belangrijkste karaktereigenschappen van de figuren die u in dit spel onder uw hoede neemt. Macht bepaalt hoe goed u kunt vechten met wapens, terwijl magie uw bekwaamheid met spreuken en bepaalde voorwerpen beïnvloed.
U kunt kiezen uit acht beroepen - als men barbaar een beroep noemt tenminste - vier rassen en twee seksen. Afhankelijk van uw beroep en ras heeft een karakter bepaalde talenten. Zo moet u bijvoorbeeld in ieder geval een dief of ninja meenemen om sloten te openen. Maar alhankelijk van uw beroep moet u ook een bepaalde opdracht uitvoeren. Als priester moet u de ziel en het lichaam van Corak bijeen brengen. Als ridder de befaamde Dread Knight in een lansgevecht verslaan, et cetera. In totaal kunt u zes figuren in het leven roepen die met u mee op avontuur gaan.



MENU BESTURING

Het scherm laat een 3D blik op de wereld zien, zoals de voorste persoon uit uw groep deze waarneemt. Hieronder staan de namen van de karakters uit uw groep en hun gezondheid. Een druk op de 'C'-knop brengt een menu in beeld waarin de meest gebruikte commando's staan. Hieronder zulke uiteenlopende zaken als, bekijk een karakter, beuk een deur in, verwissel de volgorde en laat een kaart zien. De kaart laat alle plaatsen zien waar u al geweest bent. Dit betekent dus het einde van het handmatig tekenen.
Als u in een gevecht belandt, wat zeker regelmatig zal voorkomen, dan verandert de blik op de wereld in een blik op de eenvoudig geanimeerde monsters. Het menu biedt nu andere mogelijkheden, die onder andere omvatten met welk wapen u welk monster wilt aanvallen. Dit is absoluut noodzakelijk om de meeste gevechten te winnen. De sterkste monsters gaan namelijk meestal achteraan staan...

De hoofdopdracht en de oplossing zitten verborgen in lettercodes. U zult deze moeten vinden en moeten ontsluieren. Voorwaar geen eenvoudige zaak want deze codes en de sleutel zijn verborgen op alle locaties van de wereld. Zelfs in het verleden, dus dat zult u ook moet bezoeken.

Pas als u alle codes hebt gevonden, en hun geheim hebt ontsluierd zult u weten wat u moet doen als u de klauwen en de bol hebt gered. In deel 1 van de serie was de uiteindelijke oplossing een cijfer en een adres waar men een kaartje heen moest sturen. De eerste die dat lukte kon een prijs verwachten. Of dat in dit spel ook weer het geval is?

Zoals uit nevenstaande misschien al blijkt is Might & Magic een enorm spel. U moet erop rekenen dat voordat u dit 'klaar' hebt er maanden zijn verstreken. De vraag is dan ook boeit het zolang. Hierop kan ik alleen maar met een volmondig JA antwoorden. Toegeven de plaatjes en de muziek vergen niet het uiterste van de Sega Mega Drive, maar het is de programmeurs gelukt om een bedieningssysteem te creëren dat overzichtelijk en eenvoudig is, maar toch genoeg mogelijkheden biedt om alles te kunnen doen wat u maar wilt.
De enige toegift die aan de Sega Mega Drive is gedaan is de handleiding, die niet alleen een opsomming van alle monsters en wapens bevat maar ook een korte beschrijving en een kaartje van alle plaatsen die in Cron te vinden zijn.
Voor wat jongere spelers is de Engelse taal waarschijnlijk een barrière, maar voor alle liefhebbers van rollenspellen die een Sega Mega Drive hebben is deze cartridge het einde.

Jan-Willem van Riet

PRODUKTINFO
Fabrikant: New World Computing/ Electronic Arts
Leverbaar voor:
Sega Mega Drive ƒ 159,00/Bfr 3179

FANTASIA

NA EERST DE HOOFDROL TE HEBBEN GESPEELD IN HET SPEL *CASTLE OF ILLUSION* VORMT MICKEY MOUSE OPNIEUW HET MIDDELPUNT VAN EEN SPEL. DITMAAL IS HIJ EEN TOVENAARSLEERLING DIE IN HET KASTEEL VAN ZIJN MEESTER MUZIEKNOTEN MOET VERZAMELEN.

FILM



Het spel Fantasia is gebaseerd op de gelijknamige klassieke Disney film. De niveaus die Mickey Mouse moet doorlopen komen rechtstreeks uit de tekenfilm. Zelfs de wezens die men in het spel tegenkomt herkennen we uit de film. Mickey is in slaap gevallen als opeens een wind opsteekt die de kaarsen op tafel uitblaast. In de dromen van de tovenaarsleerling is dit zuchtje wind van een boosaardige natuur die het voorzien heeft op muzieknoten. De noten worden door de wind meegevoerd en Mickey moet ze weer zien te verzamelen voordat hij wakker wordt. Dat zal nog een heel karwei worden omdat sommige noten in diepe ravijnen terechtkomen en andere in een dichte jungle.

HET SPEL

Fantasia is een platformspel waarin Mickey van links naar rechts moet lopen en springen. Onderweg wordt hij zwaar op de huid gezeten door vreemde wezens, zoals wandelende zwabbers, levende paddestoelen, vliegende paarden en balletdansende nijlpaarden om maar eens wat te noemen. Elke aanraking met deze voorwerpen kost Mickey één energiepunt en aangezien hij begint met slechts vier punten mag hij niet veel fouten maken. Mickey kan zijn tegenstanders doden door ze met een toverspreuk te bestoken of door boven op ze te springen. De hoeveelheid toverspreuken is beperkt, maar af en toe zweven boeken voorbij die Mickey extra spreuken geven. Ook kan hij onderweg sterren oprapen die hem meer kracht geven.

In het spel kan men hier en der ook bonusvelden en geheime vertrekken aantreffen. De bonusvelden worden aangegeven door een grote houten deur. De geheime vertrekken zal de speler zelf moeten ontdekken.

PRODUKTINFO
Fabrikant: Infogrames
Leverbaar voor:
Sega Mega Drive f 159,00/Bfr 3199

De graphics in dit spel zijn briljant, vooral de achtergronden blinken uit in detail en schoonheid. Helaas blijkt dit niet meer dan een dun laagje vernis. Het spel eronder valt behoorlijk tegen. Het meest irritante is het feit dat Mickey Mouse vaak ook energie verliest wanneer hij toch bovenop een tegenstander landt. Ook heel vervelend is dat het afvuren van een toverspreuk met een lichte vertraging gepaard gaat waardoor het spel onnodig moeilijk wordt. Ik heb absoluut niets tegen een moeilijk spel, maar in Fantasia krijgt de speler te vaak niet eens een kans om naderend onheil te keren omdat de besturing niet overal perfect werkt.

Uitsluitend geschikt voor spelers met een zeer hoge tolerantiedrempel

Peter Nouzo

POPULOUS

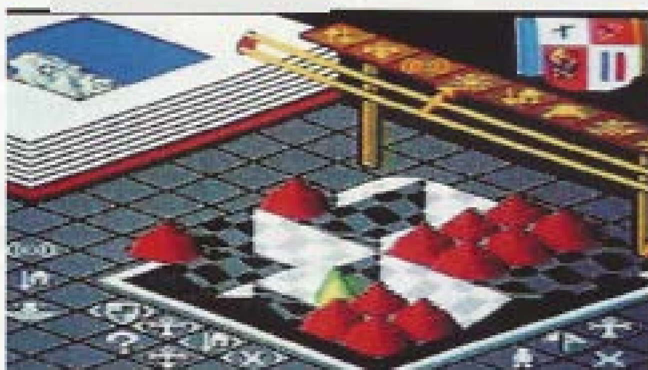
ALS GODDELIJK WEZEN ONTLEENT U UW MACHT AAN VOLGELINGEN. HOE GROTER DE SCHARE GELOVIGEN IS, DES TE MEER MACHT ZULT U DAAR UIT PUTTEN. HELAAS WORDT DE WERELD OOK BEVOLKT DOOR EEN GROEP MENSEN DIE EEN ANDER GELOOF AANHANGEN DAN HET UWE. VAN VREEDZAME COEXISTENTIE HEEFT MEN NOG NIMMER GEHOORD, DUS HET DRAAIT UIT OP EEN STRIJD OP LEVEN EN DOOD.

BEELDSCHERM

Het beeldscherm is in een paar belangrijke segmenten verdeeld. Linksboven zien we een kaart die de hele wereld toont. Rechtsonder in beeld wordt een close-up van een deel van die wereld getoond. Langs de rand van de kaart is een aantal symbolen aangebracht waarmee het spel bestuurd wordt. Rechtsboven wordt met behulp van een pijltje langs een staalmet symbolen (de 'mannabalk') aangegeven hoeveel macht men vergaard heeft. Geheel rechtsboven tenslotte is een schild zichtbaar met links en rechts een gekleurde balk die de krachtsverhouding tussen beide goden weergeeft.

IN DEN BEGINNE....

Wanneer Populous begint zijn beide partijen nog zwak, dus men moet eerst proberen zijn macht uit te breiden. Dit gebeurt door te starten met het egaliseren van het land rond de eerste nederzetting. Hierdoor kan de bevolking grotere huizen bouwen en over meer landbouwgrond beschikken. Deze twee factoren zijn voor een belangrijk deel bepalend voor het tempo waarin de bevolking groeit, maar ook het jaargetijde heeft invloed op het geboortecijfer. Naarmate men meer aanhangers krijgt zal de macht van de speler toenemen hetgeen meer goddelijke interventies toelaat.



WINST

Het spel wordt gewonnen wanneer een van beide partijen de andere compleet heeft weggevaagd. Meestal zal dit gebeuren in de vorm van een ultieme strijd tussen de volgelingen van beide goden. 'Subtielere' methoden zijn teisteren van de tegenstander met aardbevingen en vulkaanuitbarstingen. Beide methoden zorgen er voor dat de huizen op de plaats waarop men de natuurramp loslaat (deels) vernietigd worden en hebben een nadelig effect op de landbouw. Een overstroming is ook mogelijk, maar gevaarlijk als u niet oppast. Alle laagvlaktes over de hele wereld verdwijnen onder water en de bewoners verdrinken. Zorg er dus voor dat uw nederzettingen op hooggelegen plaatsen liggen.

Alle goddelijke acties doen een aanslag op de 'manna' van de speler, dus deze moet er verstandig mee omspringen. Afhankelijk van de overmacht waarmee u de tegenstander heeft verslagen bepaalt het spel zelf welke wereld u als volgende krijgt voorgeschoteld. Alle werelden hebben een naam die dient als wachtwoord, zodat de speler een volgende keer kan beginnen waar deze gebleven was in het spel.

PRODUKTINFO
Fabrikant: Tecmagic
Leverbaar voor:
Sega Master Systeem f 149,00/Bfr 2979

N.B. *Populous* is ook leverbaar voor verschillende andere systemen en wel voor een zeer schappelijke prijs. Zie pagina 22 voor meer details.

Ik moet eerlijk toegeven dat, toen Tecmagik me vorig jaar toevertrouwde *Populous* te willen converteren naar het Sega Master Systeem, ik zo mijn twijfels had aan het slagen van dit project. Nu ik het spel heb gespeeld kan ik niet anders zeggen dan dat men er in is geslaagd het spel natuurgetrouw over te zetten.

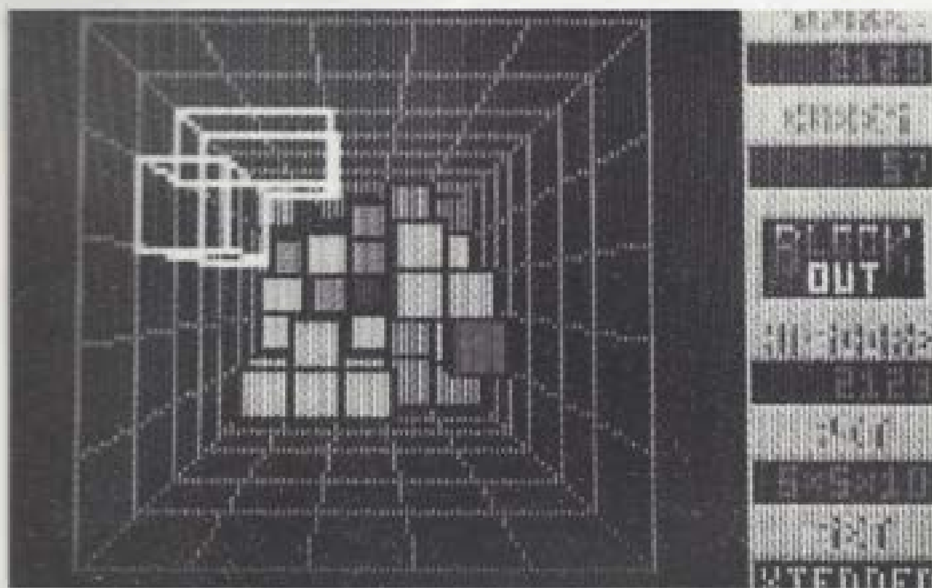
Het is Tecmagik zelfs gelukt om de datadiskette Promised Lands in het spel op te nemen zodat Populous maar liefst 5000 werelden bevat. Het is overigens niet waarschijnlijk dat men deze allemaal te zien krijgt aangezien de computer, afhankelijk van de manier waarop u de tegenstander heeft verslagen, zelf de volgende wereld kiest en daarbij regelmatig werelden overslaat.

Uitstekend werk en verplichte kost voor spelers die van een pittig spel houden.

Helen Balens

BLOCKOUT

NADAT UITVOERINGEN VAN DIT SPEL VOOR DIVERSE COMPUTERS REEDS EEN AANTAL REDACTIELEDEN AAN DE MONITOR HIELD GEKLUISTERD, KUNNEN DE BEZITTERS VAN EEN ATARI LYNX ZICH NU OOK OVERGEVEN AAN DEZE VERSLAVING.



PRINCIPE

In wezen is het spel Blockout een driedimensionale variant op Tetris, met de presentatie als belangrijkste verschil. Bekeek men bij Tetris een tweedimensionale kolom vanaf de voorkant, in Blockout wordt een koker getoond waar men van bovenaf inkijkt. Bovenin de koker verschijnen bouwstenen van verschillende vormen. Terwijl deze vormen onherroepelijk omlaag zakken kunnen ze binnen de koker verplaatst worden, maar ook langs drie verschillende assen worden gedraaid en gekanteld. Zodra een blok geland is verschijnt het volgende alweer bovenin de koker. Het is nu de bedoeling om de blokken zo te laten landen dat de bodem van de koker geheel bedekt wordt, en de laag stenen verdwijnt. Naarmate de speler meer lourtjes maakt, wordt de stapel blokken steeds hoger zodat men steeds minder ruimte en tijd krijgt om te manoeuvreren. Het maken van foutjes wordt steeds makkelijker aangezien het tempo waarin de stenen dalen steeds sneller wordt naarmate men langer speelt.

VARIATIES

De afmetingen van de koker kan de speler - binnen bepaalde grenzen - zelf instellen. De hoogte kan worden bepaald tussen drie en twaalf blokken, terwijl lengte en breedte ergens tussen drie en vijf blokken kan liggen.

Een andere belangrijke factor die bepalend is voor de moeilijkheidsgraad van Blockout is de vorm van de blokken. Men heeft de keuze uit drie verschillende soorten blokken. De eenvoudigste blokken zijn tweedimensionaal maar het is ook mogelijk om driedimensionale blokken te kiezen met vreemde uitstulpingen aan alle zijden. Het spel wordt daardoor een goede training in het vermogen om ruimtelijk te denken.

Blockout is een titel die meestal in één adem wordt genoemd met Tetris en Pipe Mania. Niet geheel toevallig natuurlijk, want het zijn alle uitstekende puzzelspellen die ik nog steeds regelmatig met veel genoegen speel. Nu het spel ook te krijgen is voor de Lynx worden mijn treinreizen wel een stuk plezieriger. Helaas ook langer. Tijdens een rit van Amsterdam naar Utrecht vergat ik - volledig in de ban van Blockout - namelijk op tijd uit te stappen. Maar geen nood, Arnhem schijnt ook heel mooi te zijn in deze tijd van het jaar.
Wellicht dat ik vanavond op de terugweg ook nog even in Den Helder ga kijken.

Harry d'Emme

PRODUKTINFO
Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00/Bfr 1795

N.B. Onlangs verscheen ook een versie voor de Sega Mega Drive

WARBIRDS

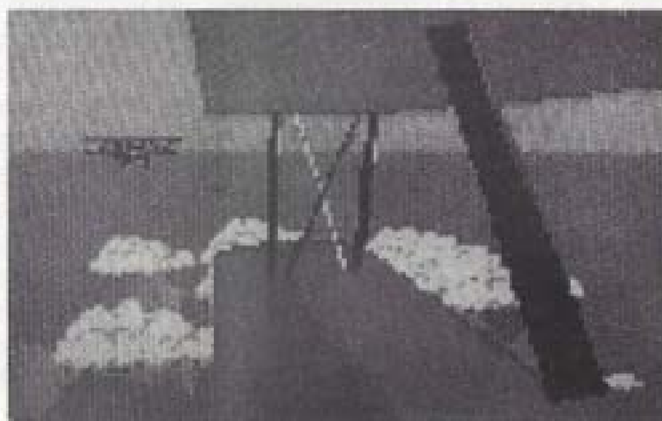
DE EERSTE WERELDOORLOG IS UITGEBROKEN EN U HEEFT PAS SINDS EEN PAAR DAGEN EEN BREVET OP ZAK. VANDAAR DAT U BIJ AANKOMST OP HET VLIEGVELD NOG EVEN WAT ONWENNIG MET DE OGEN STAAT TE KNIPPEREN. ER STAAT EEN SPLINTERNIEUWE RODE DUBBELDEKKER VOOR U KLAAR. HET IS TIJD DAT U LAAT ZIEN DAT DIE DURE OPLEIDING GEEN WEGGEGOOID GELD IS GEWEEST.



VEEL OPTIES

Warbirds is het eerste spel voor de Lynx met het vliegen tijdens de Eerste Wereldoorlog als onderwerp. Men kan zelf een groot aantal variabelen instellen. Zo kan men bijvoorbeeld zelf bepalen over hoeveel levens de piloot beschikt, hoeveel schade de vijandelijke mitrailleurkogels aanrichten en de hoeveelheid munitie aan boord. Ook kan men aangeven of botsingen in de lucht tot de mogelijkheid behoren. Men kan dus tot op grote hoogte zelf de moeilijkheidsgraad van het spel bepalen. Na het instellen van deze variabelen wordt een keuze gemaakt uit één van de zes te vliegen missies. De eerste missie is een luchtgevecht tegen een onervaren piloot, dus hier kan weinig mis gaan. De moeilijkheidsgraad van de gevechten loopt al snel op; op een gegeven moment moet men het zelfs tegen drie ervaren vliegeniers tegelijk opnemen.

Naarmate een luchtgevecht langer duurt - en de speler niet lafhartig heeft gekozen voor oneindige munitie en onkwetsbaarheid - zal men op een bepaald moment moeten landen om opgelopen schade te laten herstellen en nieuwe munitie aan boord te nemen.



Het is overigens aan te raden de landing zo lang mogelijk uit te stellen. Op de grond is uw toestel een makkelijk te verschalken doelwit voor de vijand.

De graphics van Warbirds zijn goed en ze bewegen soepel. Het geluid van de ronkende motor is heel redelijk. Ook het feit dat men in het toestel om zich heen kan kijken om de horizon af te speuren naar de vijand is erg goed. Voeg daarbij het feit dat men uit een groot aantal opties kan kiezen, waaronder zes verschillende missies, en men heeft in principe een goed spel te pakken.
Eén missie die ik ook graag had aangetroffen in dit spel was een bombardementsvlucht geweest. Nu zijn het alleen luchtgevechten tegen één, twee of drie tegenstanders.

Ondanks alle kwaliteit die Warbirds duidelijk in zich heeft, bemerkte ik bij mezelf na een tijd spelen tot wat verveling. Het is uiterst speelbaar, dat wel. Echter, de spanning gaat er tamelijk snel vanaf wanneer men het spel solo speelt. Het wordt al een stuk leuker als men meerdere Lynxen aan elkaar koppelt en het onderling gaat uitknokken.

Harry d'Emme

PRODUKTINFO
Fabrikant: Atari
Leverbaar voor:
Atari Lynx ƒ 89,00/Bfr 1795

R.B.I. TWO BASEBALL



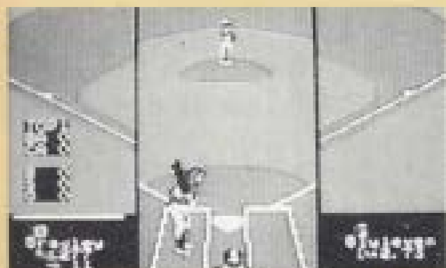
AMIGA

R.B.I. IS DE AFKORTING VOOR RUNS BATTED IN, EEN HONKBALTERM DIE STAAT VOOR EEN SLAG WAARDOOR ÉÉN OF MEERDERE SPELERS EEN PUNT SCOREN. HONKBAL IS VOORAL IN AMERIKA EEN UITERST POPULAIRE SPORT. HET SCHIJNT DAT BASEBALL - ZOALS HET IN AMERIKA HEET - VOOR HET EERST OP 19 JUNI 1846 WERD GESPEELD IN HOBOKEN, NEW JERSEY.

BEKNOPTE SPELREGELS

Het voert te ver om hier alle regels van honkbal uit te leggen. Zeer beknopt komen ze hier op neer. Twee teams zijn afwisselend aanvallend en verdedigend bezig. Aanvallen bestaat uit het slaan van de bal en het ronden van de honken. De verdedigende partij levert de werper, achtervanger en veldspelers.
De werper probeert de slagman van de tegenpartij uit te gooien door deze drie ballen mis te laten slaan. Raakt de slagman de bal, dan proberen de veldspelers deze te vangen en naar een medespeler op het honk te gooien voordat de tegenstander dit heeft bereikt.
Een geldige worp moet de thuisplaat passeren tussen knie- en schouderhoogte van de slagman. Mist de werper dit denkbeeldige vlak dan wordt dit een wijd (ball in het Engels) genoemd. Bij vier wijd mag de slagman naar het eerste honk lopen.

Het aanvallende team vaardigt een slagman af die probeert de bal te raken. Mist hij, dan wordt dit een slag


C64

(strike) genoemd, ook als de bal wijd werd gegooid. Wordt de bal geraakt, dan rent de slagman naar het eerste honk. Een medespeler die al op het eerste honk stond moet doorlopen naar het tweede honk, et cetera. Als de bal buiten de hekken wordt geslagen mag de slagman een ererondje maken tot en met de thuisplaat, terwijl eventuele teamleden op de honken uiteraard ook de thuisplaat passeren. Elke speler die de thuisplaat bereikt, scoort een punt.

R.B.I. TWO

In dit spel kan men kiezen uit 26 professionele Amerikaanse teams die elk 24 (bestaande) spelers bevatten. Van al deze spelers zijn wat statistische gegevens uit 1989 verwerkt in het spel, zoals het aantal geslagen home-runs en het slaggemiddelde. Hierdoor kan het spel op twee manieren worden gespeeld. Om te beginnen kan men zich puur op de actie concentreren.

Maar het is ook mogelijk om de statistische gegevens van de spelers te bestuderen en uit te buiten door de juiste spelers op het juiste moment op de meest geschikte plaats in te zetten.

De werper kan de bal op een paar verschillende manieren gooien, namelijk met of zonder effect, hard of zacht en een richting kiezen. De slagman kan een gewone slag geven of een 'bunt' waardoor de bal maar een klein stukje van zijn bat afspringt.

Een belangrijke regel is niet in het spel opgenomen. Raakt de werper namelijk de slagman met de bal, dan mag deze laatste ongehinderd naar het eerste honk lopen.

BUG

Bij het spelen van R.B.I. Two ontdekten wij een trucje dat normaal gesproken nog even tot het volgende nummer van Hoog Spel zou zijn bewaard. Maar aangezien de computer regelmatig dezelfde truc uithaalt, en men er als speler niets tegen kan doen, slaat het trucje om in een serieuze bug.


AMIGA

Als werper moet men voorkomen dat lopers een honk 'stelen'. Dit kan men in R.B.I. Two doen door de rechter <SHIFT> toets in te drukken (en niet de linker zoals de handleiding ons wil doen geloven!). Er wordt dan een overzicht van het veld getoond en de werper kan de bal naar een van de honken gooien. Zijn echter honk twee en drie bezet wanneer men dit doet, dan loopt de speler van honk drie haast altijd naar de thuisplaat. Door de bal naar de derde honkman te gooien is de speler uit.

AMIGA

Op de verpakking wordt R.B.I. Two Baseball als de Kick Off onder de honkbalspellen bestempeld. Een uitspraak waarmee ik het helaas absoluut niet mee eens kan zijn. Het spel kent teveel onvolkomenheden om deze claim te rechtvaardigen. Het spel bevat gelukkig niet alleen slechte punten. Het geluid is goed, van de droge tik waarmee een bal wordt geraakt tot en met de gedigitaliseerde kreten van de scheidsrechters aan toe.
Grafisch is het geheel ook niet slecht met een paar aardige grappen op het electronische scorebord. Het is daarbij wel jammer dat het scrollen van het veld schokkerig verloopt en de spelers traag vooruit komen. Vreemd is ook dat alle veldspelers tegelijk in dezelfde richting lopen als men er één achter de bal aanstuurt. Tenslotte vertoont de handleiding wat foutjes.

Op zich zou me dit alles nog wel te leven zijn, ware het niet dat het spel twee uitermate vervelende eigenschappen bezit. Om te beginnen zijn de veldspelers die op de honken staan enorme bureaucraten; nog te beroerd om een bal die voor hun voeten ligt op te rapen. Daardoor moet een 'outfielder' de bal komen oprapen met als resultaat dat de tegenstander veilig het honk bereikt. Veel erger is echter de - hiernaast besproken - bug die mij alle plezier aan het spel ontnam.

Alleen wanneer men het spel met twee spelers speelt - en deze voldoende zelfbeheersing opbrengen om de bug niet uit te buiten - is R.B.I. Two een aardig spel. Met een computertegenstander is het echter een onnodig frustrerende ervaring.

Edward Helven

N.B. Wij kregen alleen de Amiga versie van het spel ter recensie aangeboden zodat we niet weten of de andere versies ook door deze bug worden geplaagd.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Domark
Leverbaar voor:
Amiga ƒ 109,00/Bfr 2149
Atari ST ƒ 99,00/Bfr 1999
C64 cass ƒ 39,95/Bfr 799
C64 disk ƒ 59,50/Bfr 1199
MS-DOS ƒ 109,00/Bfr 2149
Ondersteunde kaarten: CGA/EGA
Muziekkaarten: Geen

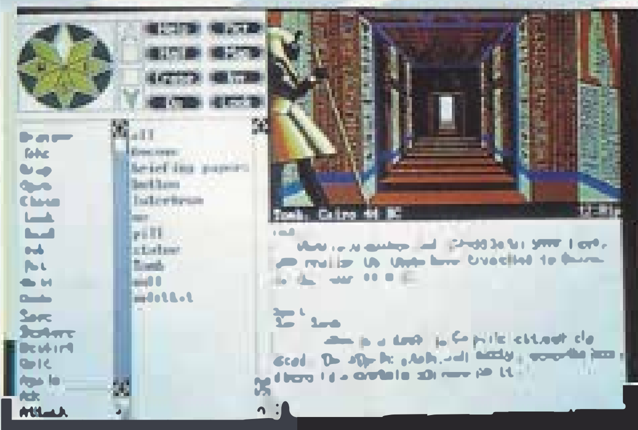
TIMEQUEST

HET IS NOG EVEN WACHTEN OP HET VERVOLG VAN *SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS* (ZIE RECENSIE IN HOOG SPEL 3, PAG. 58). OM DE WACHTTIJD WAT DRAAGLIJKER TE MAKEN BIEDT LEGEND ONS INTUSSEN HET ADVENTURE *TIMEQUEST* AAN.

TIJDMACHINES

In de 21e eeuw werd het Temporal Corps (Tijd Korps) opgericht om toezicht te houden op een nieuw fenomeen uit die dagen, tijdreizen. Leden van het korps reizen met tijdmachines (interkrons) naar de toekomst om daar oorlogen en andere rampen op te sporen. Als men deze vindt keert men terug naar het heden om de oorzaken voor de ramp weg te nemen. Reizen naar het verleden is streng verboden. Het risico dat een (onbedoelde) ingreep daar een desastreus effect op de ontwikkeling van de beschaving heeft is te groot. Dit verbod is gebroken door Zeke S. Vettenmyer, een ex-officier van het Tijd Korps. Hij heeft een interkron nagebouwd en op slinkse wijze een aantal situaties veranderd zodat historische gebeurtenissen anders zullen verlopen. Indien de wijzigingen niet ongedaan worden gemaakt, zal de samenleving zoals wij die kennen vernietigd worden.

U bent in dienst van het *Tijd Korps* en uitverkoren naar het verleden af te reizen om Vettenmyer op te sporen. Hierbij achtervolgt u hem door een periode die ruim 3000 jaar beslaat. In deze periode bezoekt u dezelfde plaatsen als Vettenmyer en moet u proberen de veranderingen die hij heeft aangebracht ongedaan te maken. Sommige opdrachten kunnen in willekeurige volgorde worden afgewerkt, maar een aantal problemen kunnen uitsluitend worden opgelost met behulp van voorwerpen en/of kennis uit (een) andere periode(s).





INTERFACE

Timequest kent dezelfde wijze van besturen als het al eerder gerecenseerde adventure *Spellcasting 101: Sorcerers get all the girls*. Daarom zullen we hier alleen de hoofdpunten van deze interface aanstippen.
Het beeldscherm is opgebouwd uit een aantal 'vensters' waarin een kompasroos, kolommen met werk- en zelfstandig naamwoorden, een plaatje van de lokatie en de verhaallijn zelf. In het grafische venster kan ook een kaart, een inventarislijst, een beschrijving van de huidige lokatie of uw status worden opgeroepen. De kolommen met werk- en zelfstandig naamwoorden kan men desgewenst verwijderen zodat ongeveer de helft van het beeldscherm beschikbaar komt voor het tekstgedeelte.

Het spel kan met een muis worden bediend door woorden uit de kolommen of voorwerpen in het grafische scherm aan te klikken. Op deze wijze worden de commando's samengesteld. Het is ook mogelijk om de cursortoetsen te gebruiken om de muis na te bootsen. Een andere mogelijkheid is het intikken van alle commando's. Bedenk hierbij wel dat de parser zich als een Pietje Precies gedraagt.

AAN DE SLAG

Onderzoek van Vettenmyer's interkron heeft uitgewezen dat hij 49 "tijdplaatsen" heeft bezocht, waarbij tien belangrijke gebeurtenissen zijn verstoord. Aan u de schone taak de zaken weer recht te breien.
Hieronder geven we een beknopt overzicht van de tien historische momenten die door Vettenmyer zijn verstoord. Wat hij heeft uitgevreten en hoe men dit weer kan herstellen verklappen we uiteraard niet.

ROME, 44 V.CHR.
Julius Caesar wordt vermoord en de samenzweerders raken verwikkeld in een machtsstrijd die leidt tot de val van het Romeinse Rijk.

ROME, 452 N.CHR.
Attila de Hun valt Rome aan. De Romeinse legers zijn niet in staat de opmars te stuiten en de Keizer roept de hulp van Paus Leo in. Na een audiëntie maakt Attila rechtsomkeert.

ROME, 800 N.CHR.
De kroning van Karel de Grote door Paus Leo III betekent een omme keer voor de geschiedenis van Europa, dat zich aan de duistere Middeleeuwen ontworstelt.

BAGDAD, 800 N.CHR.
Sultan Harun al-Rashid heerst over een immens rijk dat zich uitstrekt van Spanje tot China. Zijn meedogenloze Groot-Vizier Yahya beraamt een staatsgreep.

DOVER, 1215 N.CHR.
Het jaar waarin in Engeland de Magna Carta wordt getekend.

PEKING, 1215 n. Chr.
Genghis Khan belegert Peking en na een lange strijd valt de stad.

MEXICO, 1519 N.CHR.
Hernando Cortez gaat aan land in Mexico en binnen een paar maanden verovert hij het hele Azteekse rijk.

DOVER, 1588 N.CHR.
De Spaanse vloot ligt in Calais te wachten op versterkingen. Sir Francis Drake steekt acht Engelse galjoenen in brand en vaart deze tussen de Spaanse formatie. De Spaanse vloot verspreidt zich en vormt een makkelijke prooi voor de Engelsen.

ROME, 1798 N.CHR.
Napoleon durft Engeland niet aan te vallen en besluit in Egypte de aanvoerroute van specerijen uit India te blokkeren. Nelson verslaat de Franse vloot vervolgens bij Egypte.

DOVER/ROME, 1940 N.CHR.
Duitse troepen hebben de Geallieerden teruggedreven tot op de stranden van Duinkerken. Hun situatie is hopeloos maar dan besluit Hitler de opmars te staken en de Geallieerden kunnen ontsnappen. Hitler verwachtte dat Churchill door deze geste tot een capitulatie bereid zou zijn.

PRODUKT INFO

Fabrikant: Legend
leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 139,00/Bfr 2699
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten:
AdLib/Soundblaster/Roland
Minimaal 512 Kb vereist,
harddisk zeer aanbevolen

Iets dat me aanspreekt in dit spel is het feit dat de meeste gebeurtenissen historisch correct zijn weergegeven. Waar dat niet het geval is, beredeneert de programmeur overtuigend wat er waarschijnlijk in werkelijkheid gebeurd moet zijn. De speler leert dus al spelend het nodige over de geschiedschrijving.
Timequest is iets makkelijker op te lossen dan Spellcasting 101, maar het is zeker geen simpel adventure. Het spel is groot en hier en daar tamelijk pittig waardoor het minder geschikt is voor beginnende avonturiers.

De graphics staan op hetzelfde peil als die in Spellcasting 101 en ook nu weer wordt het real-sound proces gebruikt, zodat ook mensen die geen geluidskaart hebben kunnen genieten van fraaie geluidseffecten.

Weer een uitstekend produkt van Legend.

Mart Wilts



QUICKSHOT NAVIGATOR

JOYSTICK



'S WERELDS GROOTSTE FABRIKANT VAN JOYSTICKS HEEFT MET DE ONTWIKKELING VAN DE *QUICKSHOT NAVIGATOR* EEN NIEUW PRODUKT AAN HAAR ASSORTIMENT TOEGEVOEGD.

PRODUKTINFO

Aviator 1: Amiga, Atari ST, Commodore 64, MSX, Sega Master Systeem

Aviator 2: Nintendo Entertainment System

Aviator 3: Sega Mega Drive

Aviator 5: MS-DOS.

Zoals uit bijgaande foto blijkt is dit niet zomaar een joystick. Het is een apparaat dat speciaal ontwikkeld is voor de liefhebbers van vliegsimulatie spellen.

De vorm van de joystick is rechtstreeks afgekeken van de stuurknuppel zoals men die in vliegtuigen aantreft, waardoor de simulatie-piloot zich nog meer dan voorheen in de cockpit waant.

Deze illusie wordt natuurlijk nog eens versterkt doordat in de joystick een echt werkende kunstmatige horizon is ingebouwd. Met de Quickshot Navigator kan men tevens de 'throttle' bedienen.

HET GROTE HOOG SPEL

Dit overzicht poogt zo compleet mogelijk te zijn. De adventures zijn allabetisch gerangschikt. Mocht u informatie over een adventure hebben dat we niet vermelden stuurt u ons dit dan toe. Belangrijk daarbij zijn titel, softwarehuis, type adventure, moeilijkheidsgraad en een korte inhoudsopgave (niet meer dan 200 woorden). Onder de inzenders verloten we een adventure naar keuze (vergeet niet uw computersysteem te vermelden). U mag uiteraard ook adventures insturen voor die letters van het alfabet die nog

MYTH (MAGNETIC SCROLLS) G *

Een piepklein adventure dat alleen gratis verkrijgbaar is wanneer men lid wordt van de Engelse adventurers club Official Secrets. Het adventure speelt in de klassieke oudheid. Als Poseidon, god van de zee, moet u zichzelf bevrijden door de magische helm van Hades te stelen. Dit adventure mag niet ontbreken in de collectie van liefhebbers van adventures van Magnetic Scrolls.

OERATION STEALTH (DELPHINE) A **

Als geheim agent John Glames moet u in de republiek Santa Paragua op zoek naar een gestolen F19 Stealth Fighter. U beleeft dolle avonturen. Niet al te moeilijk, grafisch zeer fraai en volledig muisgestuurd. Bevat een dri-tal vrij lastige doolhofspelletjes. In Amerika als James Bond adventure uitgebracht, waarbij de doolhoven aanzienlijk ingekort zijn. Zie voor een uitgebreide recensie Hoog Spel 1.

PAWN (MAGNETIC SCROLLS) G **

Het eerste adventure van Magnetic Scrolls, en met recht een klassieker! Kunt u slimmer zijn dan de tovenaar Kronos? Kunt u zich bevrijden van zijn magische armband? Een fantastisch verhaal in een fantasie wereld met prachtige graphics en een indrukwekkende parser.

PERSONAL NIGHTMARE (HORRORSOFT) G **

Een horror adventure dat zich afspeelt in het rustige dorpje Tynham Cross. U keert terug in uw geboortedorp om tot de ontdekking te komen dat uw ouders spoorloos verdwenen zijn. Een duivelse macht heeft bezit genomen van een aantal inwoners, afschuwelijke moorden vinden plaats. Aan u de taak om de moorden op te lossen en de macht van de duivel te breken.

PLANETFALL (INFOCOM/VIRGIN MASTERTRONICS) T *

Als lid van een ruimte patrouille belandt u, nadat uw ruimteschip geëxplodeerd is, op de verre planeet Resida. De planeet wordt geteisterd door natuurrampen en ziekten. U ontmoet de robot Floyd, samen met hem tracht u de geheimen van de planeet te ontrafelen. Nu weer leverbaar voor de uiterst lage prijs van ƒ 39,95.

POLICE QUEST SERIE (SIERRA) A **

Police Quest 1: In pursuit of the death angel

Als detective Sonny Bonds, lid van het politiekorps van Lytton maakt u jacht op de drugsdealer Jesse Bains voordat hij nog meer mensen ombrengt. U slaagt er in hem achter de tralies te krijgen.

Police Quest 2: The vengeance

In het tweede deel is de boef ontsnapt en maakt, om zich te wreken, jacht op een aantal mensen, waaronder uzelf.

Police Quest 3: The Kindred

Nog niet verschenen. Gedigitaliseerde animaties en muziek van Jan 'Miami Vice' Hammer. Zie ook Hoog Spel 5, pag 25.

QUEST FOR GLORY SERIE (SIERRA) A **

Quest for Glory I: So you want to be a hero

Oorspronkelijk onder de naam Hero's Quest op de markt gebracht. Onder druk van de bordspellenfabrikant Milton Bradley werd de naam gewijzigd, zie ook Hoog Spel 5, pag. 34. De baronie Spielburg wordt geterroriseerd door de schurk Baba Yaga met zijn zwarte toverkunsten. Net afgestudeerd van de beroemde 'adventurers correspondence school' biedt u uzelf aan om in Spielburg orde op zaken te stellen. Het adventure kunt u op drie manieren spelen: als vechtersbaas, dief of tovenaar. Tijdens het spelen nemen uw vaardigheden toe. Aan het eind van het spel kunt u uw held naar disk schrijven voor gebruik in het volgende adventure. Een fraai grafisch animatie-adventure met niet al te moeilijke arcade gedeelten.

Quest for Glory II: Trial by Fire

Nadat u in Spielburg de rust hersteld hebt, wordt u door vrienden gevraagd om in Arabië van een welverdiende vakantie te genieten. Nog maar net aangekomen in de stad Shapeir hoort u dat de emir van de zusterstad Raseir spoorloos verdwenen is. Uw hulp wordt ingeroepen om degene die hiervoor verantwoordelijk is te verslaan voordat ook de stad Shapeir ten prooi valt aan zijn toverkunsten. De spelmogelijkheden zijn hetzelfde als in het eerste deel. Zeer fraai graphics. Zie ook Hoog Spel 3.

RISE OF THE DRAGON (SIERRA/DYNAMIX) A ** (HARDDISK VEREIST)

Los Angeles in het jaar 2053. De stad wordt beheerst door misdaad en corruptie. De dochter van de burgemeester blijkt overleden te zijn door het gebruik van drugs waarmee geknoeid is. Uw hulp wordt ingeroepen. U ontdekt dat er sprake is van een geheime organisatie die u moet uitschakelen. Het wordt een race tegen de klok om te voorkomen dat de wraak van Bahumat zal toeslaan. Zeer fraaie grafisch adventure (256 kleuren VGA, geschilderd en vervolgens gedigitaliseerd) met niet al te moeilijke arcade gedeelten. Volledig met de muis te bedienen. Zie ook Hoog Spel 3.

SCAPEGHOST (LEVEL 9) G **

Nadat u vermoord bent door een bende die u als politieman op het spoor was, staat u nu naar uw eigen begrafenis te kijken. Als geest heeft u drie nachten de tijd om alsnog het recht te doen zegevieren.

SEASTALKER (INFOCOM/ MASTERTRONIC) A *

In dit voor kinderen geschreven adventure bent u een jonge uitvinder. Uw nieuwste uitvinding is een kleine onderzeeër. Hiermee verkent u samen met uw vriend Pal de diepten van de zee. Een research centrum, dat zich op de zeebodem bevindt, wordt bedreigd door een verschrikkelijk zeemonster. Alleen u kunt redding brengen.

SECRET OF MONKEY ISLAND (LUCASFILM) A **

Als de jonge Guybrush Threepwood arriveert u op het eiland Mêlée in de Caribische zee in de hoop een succesvol zeerover te worden. Om door de zeerovers geaccepteerd te worden moet u drie tests afleggen: de Swordmaster verslaan, inbreken bij de gouverneur en een schat vinden. Al ras ontdekt u dat er iets mis is; geen enkele piraat durft naar zee te gaan. U regelt een schip en bemanning en vaart naar Monkey Island om aldaar het mysterie op te lossen. Grafisch schitterend en een van de beste adventures van 1990/91. Binnenkort volledig in het Nederlands leverbaar. Zie ook Hoog Spel 2 en 5.

SHADOWGATE (MINDSCAPE) G *

Als laatste koning uit een oud geslacht tracht u in het fort Shadowgate te verhinderen dat boze geesten er in slagen de titaan

ADVENTURE OVERZICHT

niet gepubliceerd zijn. Indien uw adventure niet in ons overzicht voorkomt doet u automatisch mee aan de verloting. Een van de criteria die we NIET hanteren is of een adventure NU te verkrijgen is. Regelmatig verschijnen namelijk oudere spellen in een goedkoper jasje en wat nu niet te krijgen is, komt morgen weer volop in de handel. Een goed voorbeeld hiervan zijn de pure tekst-adventures - en ware klassiekers - van Infocom. Sinds kort kunt u titels als Zork III en Hitchhiker's Guide to the Galaxy weer kopen op Amiga, Atari ST en MS-DOS voor slechts f 39,95.

Behemoth te doen herrijzen. Een spannend adventure in een fantasiewereld vol tovenaars, draken, demonen en trollen. Volledig muisgestuurd.

SORCERER (INFOCOM/ MASTERTRONIC) T **

Het vervolg op Enchanter. Een nieuw onheil bedreigt het koninkrijk en Belboz, uw leermeester, en tevens de machtigste tovenaar, is spoorloos. U moet hem vinden en bevrijden.

SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS (LEGEND) G **

Het eerste adventure van Steve Meretzky na het faillissement van Infocom. Als eerstejaars op de universiteit voor tovenaars leert u het studentenleven kennen als een mengeling van hard studeren en uitbundig leesten. Op een dag is iedereen verdwenen en blijkt er ingebroken te zijn. U gaat op een surfplank op reis langs de kust en eilanden van het land Peloria. Langzamerhand komt u tot de ontdekking wat er aan de hand is. Dit schitterende grafische adventure bevat pittige puzzels. Het kan in 'naughty mode' gespeeld worden, een spelniveau dat zelfs Larry Laffer zou doen blozen. Het adventure kan naar keuze als grafisch- of als tekstadventure gespeeld worden. Zie ook Hoog Spel 3.

SPACEQUEST SERIE (SIERRA) A

De dolle en grappige avonturen van Roger Wilco in de ruimte. Spannende adventures met leuke spelgedeelten.

Space Quest III is het eerste adventure uit de serie dat gebruik maakt van de SCI interpreter met als gevolg schitterende grafiek en fraaie muziek.

Space Quest I: The Sarien encounter (+)

Als leerling schoonmaker op het ruimtelaboratorium Arcade wordt u, Roger Wilco, geconfronteerd met een aanval door de Sariens. Alle mensen aan boord worden vermoord. U echter niet, want u zat stiekem te slapen in een bezemkast. Uw taak is de kostbare, door de Sariens gestolen, stergenerator terug te krijgen en uit te schakelen. Opnieuw uitgebracht in een sterk verbeterde SCI versie en 256 kleuren VGA.

Space Quest II: Vohaul's revenge (++)

Wilco wordt gevangen genomen door de schurk Vohaul die het duivelse plan heeft om horden gekloonde levensverzekering-agenten naar de Aarde te sturen en daarmee de Aarde aan zich te onderwerpen. Wilco wordt als dwangarbeider te werk gesteld maar weet te ontsnappen. Hier begint het adventure waarin u moet verhinderen dat de plannen van Vohaul gerealiseerd kunnen worden.

Space Quest III: The pirates of Pestulon (++)

Na zijn vlucht wordt de ruimtecapsule van Wilco in de ruimte opgezogen door een gigantisch ruimte-afval verzamelend ruimteschip. Wilco weet uit het afval een werkende raket te maken, gaat er vandoor en zet koers naar een planeet. Onderweg ontdekt hij dat de schrijvers van de Space Quest adventures ontvoerd zijn om te verhinderen dat ze nog meer adventures schrijven. Wilco gaat aan de slag om ze te redden.

Space Quest IV: Roger Wilco and the Timerippers (+)

Op weg naar huis komt Roger opeens in de verre toekomst, in Space Quest XII terecht. Het wordt even ingewikkeld, maar het uiteindelijke doel is het voortbestaan van de Space Quest serie veilig te stellen. De verhaallijn is niet al te complex maar zit briljant in elkaar. Grandioze graphics (scrollende beelden) en innovatieve toepassing van muziekkaarten (Roland MT32 en Soundblaster worden gecombineerd gebruikt) maken dit tot een onverbiddelijke aanschaf. Zie ook Hoog Spel 4.

SPELLBREAKER (INFOCOM/MASTERTRONIC) T ***

Het derde deel van de Enchanter trilogie. In dit zeer moeilijke adventure wordt u geconfronteerd met een heuse crisis. Toverspreuken werken niet meer, magie lijkt te falen. Inmiddels bent u de leider van de tovenaars geworden. Het is aan u om de oorzaak van deze verlammende chaos te ontdekken en te vernietigen.

STARCROSS (INFOCOM/MASTERTRONIC) T ***

Diep in de ruimte bent u als mijnwerker op zoek naar zwarte gaten, een belangrijke energiebron in het jaar 2186. In plaats daarvan ontdekt u echter een ogenschijnlijk verlaten ruimteschip. In het ruimteschip wachten u zeer ingewikkelde puzzels.

STATIONFALL (INFOCOM/MASTERTRONIC) T **

Het vervolg op Planetfall. Als lid van de ruimtepatrouille gaat u op weg naar een ruimtestation. Gelukkig wordt u vergezeld door uw ruimterobot Floyd. Samen met hem lost u het mysterie van het verlaten ruimtestation op. Weer een uitstekend adventure van Steve Meretzky.

SUSPECT (INFOCOM/MASTERTRONIC) T **

Als verslaggever wordt u uitgenodigd op een deftig, gemaskerd bal. Maar dan begint de ellende, er wordt een moord gepleegd. In dit moordmysterie bent u de verdachte en u bent schuldig, totdat u kunt bewijzen dat een ander de moord gepleegd heeft. Zal het u lukken op tijd de werkelijke moordenaar te vinden?

SUSPENDED (INFOCOM/MASTERTRONIC) T ***

Een gecompliceerde science fiction thriller, waarbij u levend begraven bent in een diepvries capsule. U ontwaakt door een aardbeving die de systemen van het onderaardse complex waar u verblijft ontregelt. U alleen kan de zaak redden. Vanuit uw capsule bestuurt u zes robots, ieder met een ander zintuig. Zeer ingewikkeld en een van de beste Infocom adventures.

THE THIRD COURIER (ACCOLADE) G **

Als meesterspion Moondancer tracht u de gestolen defensieplannen van de NATO terug te vinden. Twee koeriers zijn vermoord, een derde wordt vermist. Het spoor leidt naar Berlijn en de derde koerier. U moet de plannen te pakken krijgen voordat ze doorverkocht worden naar Moskou. Een spannend spionage adventure met rollenspel elementen.

UNINVITED (MINDSCAPE) G **

Laat in de nacht krijgt u autopech op een stille landweg. U vraagt om hulp bij een landhuis op een afgelegen heuvel. Dan beginnen uw problemen in een spannend adventure vol hekserij. Volledig muisgestuurd.

WISHBRINGER (INFOCOM/MASTERTRONIC) T *

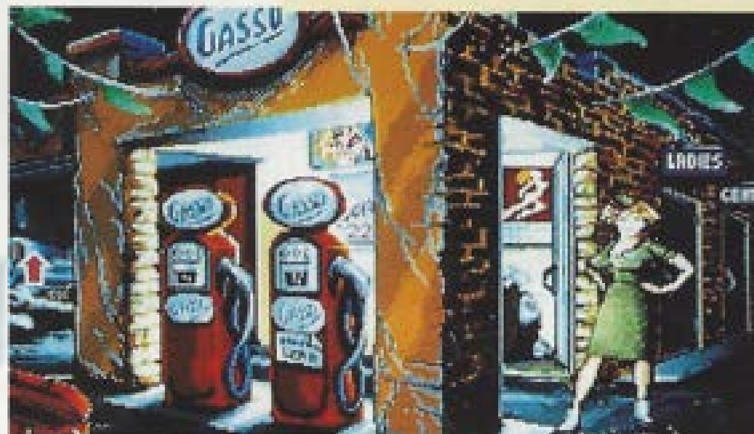
Als postbode bezorgt u ergens een brief waarin losgeld gevraagd wordt voor een ontvoerde kat. Uw eens zo rustige dorp verandert plotsklaps in een ware nachtmerrie. U raakt betrokken bij de strijd tussen goed en kwaad. Een magische steen kan u hierbij helpen.

IN DE VOLGENDE HOOG SPEL HET SLOT

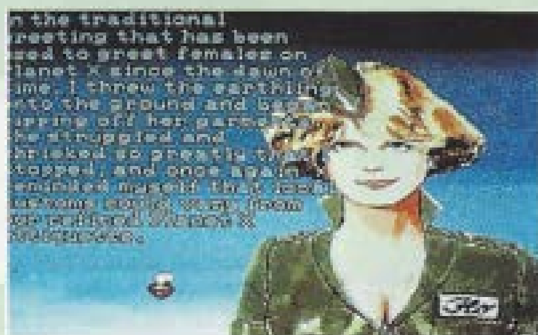
De volgende indicaties worden gehanteerd:
* = makkelijk ** = niet makkelijk *** = moeilijk T = tekstadventure G = geïllustreerd adventure A = adventure bevat animatie

LEATHER GODESSES OF PHOBOS II

The Gas Pump Girls



Steve Meretzky heeft de smaak te pakken. Niet alleen verschijnt binnenkort Spellcasting 201, maar hij heeft ook nog tijd gevonden om voor zijn vroegere werkgever Infocom een vervolg op het succesvolle adventure *Leather Godesses of Phobos* te maken.



Men kan dit nieuwe avontuur op drie manieren beleven. Als Zeke bent u de eigenaar van het pompstation. Vlakbij het pompstation is een meteoriet neergekomen en Zeke gaat op onderzoek uit. U kunt ook de rol van Lydia spelen. In dat geval bent u de dochter van een excentrieke geleerde die vermoedt dat er geen meteoriet is neergekomen maar een UFO. De derde manier om het spel te spelen is in de huid kruipen van de alien die met zijn ruimtevaartuig is neergestort en die met alle geweld weer zo snel mogelijk naar huis wil.

Welke invalshoek u ook kiest, het spel wordt omlijst door schitterende graphics en als u de gedigitaliseerde spraak hoort, met verschillende stemmen voor ieder karakter, gelooft u uw oren niet, helemaal niet wanneer dat in het Nederlands gaat gebeuren. Ja, u leest het goed, een volledig Nederlandstalige versie wordt momenteel overwogen.

Activision, MS-DOS

RODLAND

Er zullen maar weinig bedrijven zijn die een slogan als: "So cute it'll make you puke!" (Zo snoezig dat je er misselijk van wordt) verzinnen voor hun nieuwste spel. Toch is dit de kreet waarmee *Rodland* wordt aangeprijsd.

Rodland is een conversie van een spel uit de hallen waarin de twee teverleeën Tam en Rit gewapend met een toverstafje door de wereld stappen. Hun wereld bestaat uit verschillende platformen die onderling door ladders zijn verbonden. Over de platformen marcheren vreemde wezentjes die het Tam en Rit knap lastig maken bij het bereiken van hun doel.





De moeder van het tweetal is ontvoerd en de feeën moeten haar redden. Onderweg moeten ze bloemen verzamelen en de tegenstanders uitschakelen. Om de tweeling te helpen heeft vadertief ze 'regenboog' schoenen meegegeven (Een echte vent was natuurlijk zelf meegegaan!) Hierdoor zijn ze in staat razendsnel ladders te bouwen om uit een netelige situatie te ontsnappen.

Rodland bevat 44 niveaus en vier gigantische "bossmonsters".

Storm
Amiga, Atari ST, Commodore 64

MEGA TWINS

Pas op, de Mega Twins komen eraan.

Lang geleden daalde, zonder enige waarschuwing, een vreselijk monster af naar het paradijselijke land Alurea en werd alles en iedereen vermorzeld onder zijn geweld. De nietsvermoedende bevolking van Alurea werd zwaar getroffen. Per slot van rekening - moet u weten - leefde men er al meer dan 1000 jaar in vrede en was men vergeten oorlog te voeren.
De enigen die de slachting overleefden waren de twee zoontjes van de koning. Het is nu 15 jaar later en de tweeling is opgegroeid tot een vastberaden stel. Ze gaan op pad om alsnog de slachtpartij te wreken. Om enige kans van slagen te hebben moeten ze wel eerst een magische steen vinden.

Mega Twins telt zes niveaus die bol staan van snelle arcade-actie. U zult zowel sprookjesachtige bossen doorkruisen als gevaarlijke avonturen onder water beleven.

U.S. Gold
Amiga, Atari ST, Commodore 64



TURRICAN

Dit uitstekende schietspel van Ourice makelij komt binnenkort ook uit voor de Game Boy en de Sega Mega Drive.
In het spel moet de robot *Turrican* - tot de tanden toe gewapend met het meest geavanceerde schiettuig - proberen de wereld te ontdoen van dodelijke machines. De planeet Alterre is namelijk getroffen door een ecologische ramp waardoor alle levensvormen zijn veranderd in vijandelijke en zeer schietgrage monsters die alle kolonisten inmiddels hebben gedood. Aan de speler de schone taak om alle moordlustige machines uit te schakelen en uiteindelijk het driekoppige monster Morgul (het brein achter al deze ellende) te doden. *Turrican* bevat 5 niveaus die in totaal meer dan 1300 beeldschermen groot zijn. De ruim vijftig verschillende tegenstanders lijken garant te staan voor vele uren ijzingwekkende spanning, temeer daar het in dit spel niet alleen op schieten aankomt. Hier en daar moet men ook de hersencellen aan het werk zetten.



Accolade/Ballistic
Game Boy/Sega Mega Drive



De Verborgen Tempel

De verborgen tempel is een nieuw avontuurlijk bordspel van Milton Bradley dat zich afspeelt af in een dichte jungle. Ergens in het oerwoud staat een eeuwenoude tempel die gewijd is aan een ontzagwekkende afgod. In de tempel ligt nog steeds een kostbare edelsteen, de Bloedsteen.
En hier is het de avonturiers natuurlijk om te doen. Twee tot vier spelers proberen de bloedsteen te veroveren maar dat zal niet meevallen. Het pad naar de tempel voert langs talrijke gevaren, dus een magisch zwaard zou goed van pas komen.
Maar, zelfs wanneer men de Bloedsteen heeft bemachtigd is men zijn leven nog niet zeker. Een dief en de andere spelers liggen op de loer en proberen u te beroven. Pas als u, na een enerverende tocht, weer terug bent in het basiskamp kunt u met een gerust hart gaan slapen.

MB (Milton Bradley)

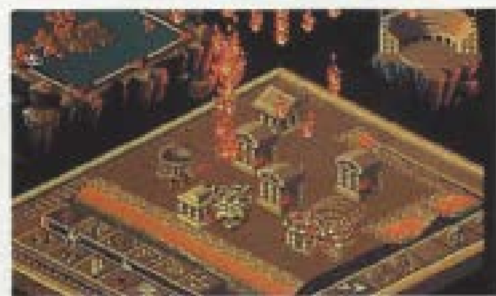
LOTUS TURBO CHALLENGE 2

Eén van de beste racespellen van 1990 krijgt een vervolg in *Lotus 2*. Dit maal scheurt men niet over circuits maar door het bos, een stad, een woestijn et cetera. De race voert de spelers via verschillende etappes van de ene plaats naar de andere. Onderweg krijgt men te maken met verschillende weersomstandigheden zoals mist, regen en sneeuw.
Ook een nachtelijke tocht staat op het programma. In het bos kan men de boomstammen die dwars over de weg liggen gebruiken als schans om over water te springen en in de stad krijgt men te maken met tegenliggers.
Het spel is, door twee computers aan elkaar te koppelen, door maximaal vier spelers te spelen. In tegenstelling tot het eerste deel wordt, als men alleen speelt, het hele beeldscherm gebruikt. De testversie van het spel deed ons watertanden.
Laten we hopen dat alle elementen behouden blijven in de uiteindelijke versie.

Gremlin
Amiga/Atari ST







POPULOUS II

Het vervolg op de succesvolle 'God-simulatie' is in aantocht. Het spel is nog volop in ontwikkeling maar we werden in de gelegenheid gesteld vast wat onderdelen van het spel te bekijken. Wat we gezien hebben was indrukwekkend. Op het eerste gezicht is er aan het principe van het spel weinig veranderd.
De mogelijkheden zijn echter uitgebreider en de graphics hebben een indrukwekkende face-lift ondergaan. Veel mogen we nog niet loslaten over *Populous II*, maar in een volgende aflevering van Hoog Spel leest u meer over dit spel.

Electronic Arts
Amiga/Atari ST



SCOTLAND YARD

HET BORDSPEL *SCOTLAND YARD* WERD NU ALWEER ACHT JAAR GELEDEN OP DE MARKT GEBRACHT. MAAR ONDANKS ZIJN OUDERDOM IS HET NOG STEEDS EEN VAN DE MEEST VERKOCHTE SPELLEN UIT HET ASSORTIMENT VAN RAVENSBURGER.





HOUDT DE DIEF

Scotland Yard is een spel waarin twee tot en met vijf personen op jacht gaan naar een andere speler die de rol van de gevreesde bandiet Mr. X waarneemt.

Het speelbord is een plattegrond van het centrum van Londen. Uiteraard slingert de Theems zich hier als meest markante herkenningspunt doorheen, maar ook beroemde gebouwen, parken en gewone huizenblokken dienen als oriëntatiepunt.
Voor het vervoer maken de spelers gebruik van verschillende bus- en metrolijnen die bij verschillende haltes stoppen. Wie prijs stelt op wat meer luxe kan eventueel ook een taxi nemen.

Nadat bepaald is wie de rol van de boef speelt, gaan de overige spelers - als detectives van *Scotland Yard* - op jacht naar de misdadiger.
Elke speler krijgt door het lot een halte van bus, metro of taxi toegewezen als startplaats. Met uitzondering van Mr. X plaatsen alle spelers nu hun pion op de aangewezen halte.
De speurneuzen hebben 24 zetten lang de tijd om Mr. X in de kraag te vatten. Dit doen ze door hun pion op de halte te plaatsen waar Mr. X zich bevindt. Als Mr. X erin slaagt 24 zetten uit handen van zijn achtervolgers te blijven wint hij het spel.

VERVOER

Voor het vervoer krijgen de detectives een beperkt aantal kaartjes voor metro, bus en taxi. Per beurt mogen de spelers slechts één halte reizen.
Mr. X heeft het om voor de hand liggende redenen wat makkelijker. Per slot van rekening is het logisch dat een crimineel er geen moment voor terugdeinst om zwart te rijden. Hij beschikt dus over ongelimiteerde vervoersmogelijkheden. De spelers weten dus niet waar Mr. X precies uithangt; het is alleen bekend met welk vervoermiddel hij reist.

Om de speurtocht niet helemaal onmogelijk te maken duikt Mr. X tijdens beurten 2, 8, 13 en 18 even op. Dit moet voor de detectives voldoende informatie opleveren om in onderling overleg door middel van slimme zetten het net steeds strakker aan te trekken om de boel uiteindelijk klem te zetten.
Dit zal niet eenvoudig zijn aangezien Mr. X tijdens de besprekingen van zijn jagers aanwezig is. Bovendien heeft hij een aantal speciale zetten tot zijn beschikking om zijn achtervolgers zand in de ogen te strooien.

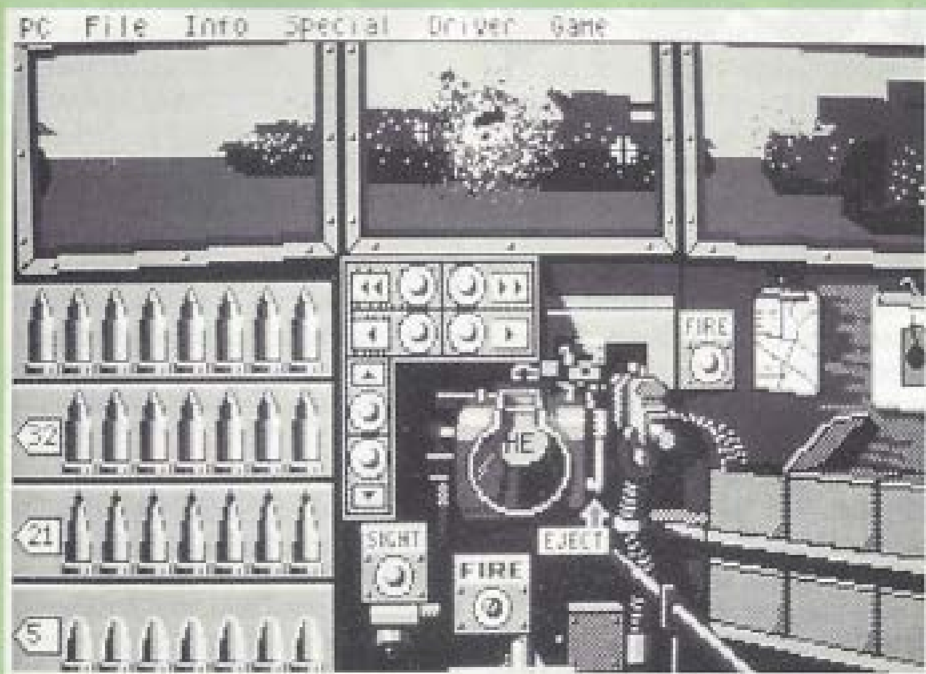
PRODUKTINFO
Fabrikant: Ravensburger Benelux B.V.
Adviesprijs ca. ƒ 49,95 / Bfr 999
3-6 spelers (v.a 10 jaar)

De uitvoering van het speelbord en de andere componenten is zonder meer uitstekend.
Scotland Yard is geschikt voor spelers vanaf 10 tot 12 jaar, maar ook volwassenen zullen er veel plezier aan beleven. Voeg hierbij dat het spel doorgaans binnen een uur is uitgespeeld en u heeft aan *Scotland Yard* een fantastisch gezelschapsspel voor de hele familie dat zijn prijs dubbel en dwars waard is.

Anthony Verhulst

SANDS OF FIRE

MS-DOS



WAPENWEDLOOP

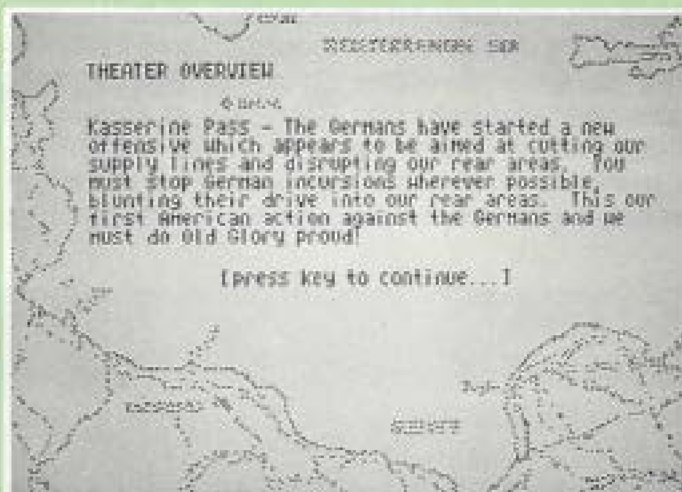
Tanks verschenen voor het eerst op het slagveld in de Eerste Wereldoorlog. Hun primaire doel was het beschermen van eenheden infanterie. Door deze taakstelling werd de mobiliteit van de tanks voor een belangrijk deel teniet gedaan doordat steeds moest worden gewacht totdat de trage infanteristen weer aansluiting met het tankpeleton hadden gevonden.

Toen de Tweede Wereldoorlog uitbrak hadden de strategen een andere tactiek voor het gebruik van tanks ontwikkeld. De Duitsers zetten grote aantallen tanks in die werden ondersteund door artillerie, infanterie en de luchtmacht. Hierdoor konden de tankeenheden veel sneller oprukken en de vijand overrompelen. De pantservoertuigen werden hierdoor verheven tot symbool voor de moderne mobiele oorlogsvoering. Tanks groeiden uit tot een beslissend wapen op het slagveld, maar de ontwikkelingen stonden intussen niet stil. Steeds betere anti-tank wapens werden geïntroduceerd. Als antwoord op deze bedreiging werden de tanks zwaarder bepantserd, hetgeen weer zwaardere anti-tankwapens noodzakelijk maakte, et cetera.

WOESTIJNRATTEN

Oorlogsvoering in de Noord-Afrikaanse woestijn vereiste een andere tactiek dan in Europa. Om te beginnen moest rekening worden gehouden met het moordende klimaat. Overdag was de hitte verzengend en 's nachts kon het vriezen dat het kraakte. Problematisch waren de enorme stofwolken die de rijdende tanks opwierpen en troepenbewegingen al vanaf grote afstand zichtbaar maakten voor de vijand. Om het stof te beperken kon dus niet snel worden gereden, behalve op het beslissende moment van de aanval. Nu we het toch over stof hebben, dit vormde ook op een andere manier een geduchte tegenstander. Niet alleen werd veel apparatuur vernield door het fijne stof dat overal doorheen drong, ook de soldaten hadden het zwaar te verduren. Neuzen raakten verstopt en tongen veranderden door de dorst in teer.

MS-DOS



MS-DOS



ROMMEL VS. MONTY

In de eerste jaren van de Tweede Wereldoorlog was Noord-Afrika van groot belang. Het was de enige plek waar de geallieerden het de Duitsers nog echt lastig konden maken. Bovendien waren het Suez-kanaal en Gibraltar natuurlijk uiterst belangrijke strategische punten.

De tankoorlog in Noord-Afrika liet een frontlijn zien die onophoudelijk heen en weer golfde. Rommel bewees in die periode een geniale tacticus te zijn die ondanks de technische tekortkomingen van het materiaal een geduchte tegenstander was. Dat Rommel uiteindelijk toch in het zand moest bijten is vooral te danken aan het optreden van de Engelse Generaal Claude Auchinleck, want hij was het die de Duitse opmars uiteindelijk definitief een halt toeriep.

"The Auk" werd op 15 augustus 1942 vervangen door Generaal Bernard L. Montgomery die Rommel op 12 februari 1943 de genadeklap toediende. "Monty" streek uiteindelijk alleen de eer op.

BRANDEND ZAND

Het spel *Sands of Fire* is een simulatie waarin de speler kan proeven aan de moeilijkheden waarmee de commandant van een kleine tankeenheid in deze woestijnoorlog te maken kreeg. Men kan op zes slagvelden tegen de troepen van Rommel aantreden, zowel als Engelse of Amerikaanse bevelhebber. Alle tankslagen in *Sands of Fire* zijn gebaseerd op werkelijke gebeurtenissen uit de oorlog zoals die in Noord-Afrika heeft gewoed.

Als commandant moet u steeds een aantal zaken voor ogen houden. Het is niet voldoende om de missie naar behoren uit te voeren. U draagt ook de verantwoording voor de onder uw hoede geplaatste tanks en manschappen. Daarnaast moet u proberen zoveel mogelijk vijandelijk materieel en manschappen uit te schakelen, waarbij de beschikbare munitie zo efficiënt mogelijk gebruikt moet worden.

> VOOR DE MILITAIRE LEEK IS DE WOESTIJN NIETS ANDERS DAN EEN UITGESTREKTE ZANDBAK DIE GEEN ENKELE DEKKING BIEDT. GEOEFENDE OGEN LEREN ECHTER DE KLEINSTE ONEFFENHEID HERKENNEN ALS BELANGRIJK ORIENTATIEPUNT IN HET LANDSCHAP.

Voordat de strijd losbrandt, toont het beeldscherm een kaart van de omgeving waarop de beweging van de vijandelijke troepen wordt getoond. Ook krijgt men de opdracht te zien die men geacht wordt uit te voeren. U kiest de beginformatie van het peleton en vervolgens begint de strijd waaraan u de handen vol zult hebben. U staat hierbij aan het hoofd van een klein peleton dat uit vijf tanks bestaat. De speler bestuurt alleen zijn eigen tank, de rest van het peleton volgt de leider. Voor het besturen van de tank moet de speler afwisselend de rol van commandant, bestuurder en schutter spelen, terwijl ook regelmatig strategische beslissingen moeten worden genomen na het raadplegen van een kaart van het strijdgebied.

Een handige optie is het verlaten van een al te beschadigde tank. De speler neemt dan automatisch het bevel over van de minst gehavende tank uit de rest het peleton. Het gebruik van deze optie houdt overigens niet automatisch in dat de nieuwe tank beter is dan het voertuig dat u zojuist verliet. U gaat slechts verder in het minst beschadigde exemplaar van de overige vier tanks.

> Ik ben niet al te erg onder de indruk van Sands of Fire. De besturing van de tank bijvoorbeeld werkt op sommige punten ronduit - onnodig - verwarrend. Aan alles is te merken dat het spel al uit 1989 stamt. Waarom Electronic Arts besloten heeft het in Europa te gaan distribueren is mij absoluut niet duidelijk.
>
> Voor liefhebbers van dit type spel zijn veel betere alternatieven te koop.
>
> Edward Helven

PRODUKTINFO

Fabrikant: Three-Sixty Pacific Inc
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 119,00/Bfr 2299 (Min. 640Kb)
Ondersteunde kaarten:
CGA/EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten: geen
(Muis aanbevolen)

De Queeste

Zit u muurvast in een adventure? Schrijf uw vragen op en stuur deze naar Ghlen Livid, postbus 74034, 1070 BA Amsterdam en uw probleem zal in De Queeste besproken worden. Om het niet al te eenvoudig te maken zullen antwoorden vaak in cryptische vorm gegoten worden. Bedenk dat Ghlen Livid niet zonder uw steun kan, dus mocht u oplossingen of kaarten hebben, stuur deze dan in.

DOORGAAN!!

Heb je net een korte vakantie achter de rug en sla je de nieuwe Hoog Spel op, zie je niet alleen dat jouw rubriek ingekort is (DRIE PAGINA'S, NOU VRAAG IK JE!!) maar bovendien heeft die absolute nitwit Stikkie ook nog eens zijn eigen reisdagboek gekregen. Kun je zien hoe stupide die knuppel is, ben ik al lang terug zit hij nog achter me aan in de Schotse Hooglanden. Dank jullie wel overigens, beste vakantie gehad aldaar. Even wat oude familieleden bezocht (Groot Opa Livid, tegen de 120 nu en nog steeds even vief) en wat bergen beklommen.

Maar goed, we zijn er weer en dus terug aan de arbeid. In mijn afwezigheid stapelde de post zich op en de vragen zijn weer legio. Ook kritiek was mijn deel, menig lezer vond dat ik niet cryptisch genoeg was of te complete oplossingen gaf. En velen vonden eindoplossingen absoluut ontoelaatbaar. Toegegeven, maar het blijft moeilijk; ik doe mijn best.

Tot mijn grote verbazing redelijk wat vragen over de Infocom teksadventures. En dat terwijl iedereen in Nederland beweert dat adventures zonder graphics niet meer interessant zijn. De gemiddelde computerwinkel in Nederland koopt zelfs alleen maar adventures in die uitsluitend VGA 256 kleuren zijn. En dat betekent dat veel adventures blijven liggen omdat ze niet aan die eis voldoen, terwijl de inhoudelijke kwaliteit grandioos is. Demoniak is daar een perfect voorbeeld van (zie ook Hoog Spel 5, pag. 51). Aan de andere kant wordt allerlei rotzooi op de plank gezet, uitsluitend omdat het VGA 256 kleuren is. En dat zou toch eigenlijk geen criterium mogen zijn, nietwaar; iets wat trouwens ook uit deze Queeste blijkt. De vragen over Zork waren namelijk dermate dat ik besloten heb de complete kaart van dit onovertroffen Infocom adventure te plaatsen. Mochten jullie er dan toch nog niet uitkomen dan verneem ik dat graag. Eén ding, misschien ten overvloede, complete oplossingen krijgt u van mij niet. Ik kan mij niets ergers voorstellen dan dat, het bederft mijn spelplezier compleet.

EERST WAT CORRESPONDENTIE

Vele brieven heb ik mogen ontvangen over het aantal pagina's dat de Queeste toebedeeld is. Terwijl ikzelf me richt op vier pagina's, blijken vele lezers zelfs ZES! pagina's te eisen. Menig verwoed, spetterend en uiteindelijk explodererend gesprek met de hoofdredacteur was het gevolg. De opmerking over het eindredactsel was hem overigens duidelijk in het verkeerde eindredactionele keelgat geschoten, dus dimmen, beste Queesters! Wat me deze keer overkomt weet ik niet echt, dus hopelijk kom ik er zonder kleerscheuren vanaf, die bom van Stikkie was echt even schrikken!

COLONEL'S BEQUEST

CB kan men op diverse manieren spelen. Rob van Zoest heeft het twee keer gespeeld en nu pas de geheime gang ontdekt, waar zijn echter de lucifers om de lantaarn aan te steken? Niet zo moeilijk, in de badkamer of de kamer van Wilbur ligt het lijk van Clarence en - goed zoeken! - ook een doosje lucifers.

ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK

In feite is Elvira een combinatie van RPG, adventure en actie. Desalniettemin is menig Hoog Speler verslaafd aan dit spel. Ik wil jullie niet zieken, maar ik heb al enige blikken op Elvira II mogen werpen, dat is mooooiiiii!! Goed, terug naar Elvira I. Het is verstandig behoorlijk wat kaarten te maken, want je raakt al snel de kluts kwijt. Maar dat terzijde, iedere

ZORK

rechtgeaarde adventurer weet dit en doet het natuurlijk ook!
Wat korte tips, alhoewel tips, ik begrijp echt niet dat sommigen van jullie niet weten hoe een vampier af te schrikken. Kennen jullie de standaard Dracula literatuur dan niet? Afschrikken met een crucifix en doden met een houten staak. Ook weerwolven leveren problemen op, terwijl ook dat toch standaard is: zilver! U zult even wat in de smidse moeten omsmelten om een zilveren pijl te krijgen, maar dat mag geen problemen opleveren.

FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS

Vele vragen bereikten me over dit adventure, voornamelijk uit het begin van dit Delphine Cinématique adventure. Die verdomde kaart bijvoorbeeld, iets waar ik overigens al eerder antwoord op gegeven heb. Maar goed, de hand gaat over het hart en bij deze een stuk van het begin.

Zoals bekend begint men buiten het gebouw, waarbij u niet echt bezig bent met datgene waarvoor de baas u betaalt. Neem in ieder geval de emmer mee, want die is later nodig. Volgende doel is het gebouw binnen te komen, dat mag niet al te moeilijk zijn. Ik persoonlijk heb EXAMINE altijd een uiterst nuttig woord gevonden. Eenmaal in het kantoor schiet u meteen het toilet (bathroom) in. Doe wat met die emmer (nat maken of zo) en bereid u voor vliegen te doden. Nu word: het even zoeken naar een rode pixel die een vlaggetje voorstelt; neem ook dit mee. Terug in het kantoor neemt u de plastic tas. Dit kantoor ziet er redelijk onderhouden uit, maar wie weet wat de werkster onder het tapijt veegt.
Om verder te komen in dit grandioze adventure moet u een zieke grap uithalen: plaats de volle emmer bovenop de deur van de kamer van de baas. Ga naar het volgende kantoor, open de kast (links, tweede van beneden) en noteer (examine - remember) het nummer van de typemachine. Neem de vellen papier uit de bovenste la (la open - la dicht) en bekijk de kaart die u ziet hangen. Nu moet u het vlaggetje op de wereldkaart plaatsen. Dit commando is redelijk specifiek, wat waarschijnlijk de reden is dat velen hier niet doorheen komen: USE LITTLE FLAG ON HOLE. Het is verstandig het spel op dit moment te saven voordat u de kamer verlaat.

Genoeg zo?

GUILD OF THIEVES

Nadat in een vorige Queeste uitgelegd werd hoe de ratten te slim af te zijn - is verzuipen te slim af zijn? - vroeg iemand me nu hoe je de windmolen binnen moet komen. Dit gaat bijna op voorkauwen lijken, maar de geachte lezer was desperaat, te oordelen naar zijn handschrift. Het meest simpele antwoord aller tijden is hier van toepassing en in dit geval zal de molenaar zeker wie vraagt niet overslaan.

HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Toen ik dit adventure speelde had ik al menig uur Guide achter de kiezen. Ik heb alle boeken, elpee's, cd's, radio-uitzendingen, de tv-uitzendingen en zelfs de transcripties van de radio-uitzendingen dus ik weet waar ik aan begin. En zelfs dan nog heb ik de grootste moeite met dit #!X?# adventure! Belangrijkste reden is dat die verrekte parser gewoonweg tegen je staat te liegen! In het kort wat snelle tips, de volgende keer zal ik wat dieper op deze materie (of anti-materie in dit geval) ingaan.
Om u op gang te krijgen, een eerste indicatie hoe u wakker wordt en het adventure aanvangt: Steek het licht aan, sta op, neem de ochtendjas en trek deze aan. In de Hitchhiker's Guide speelt de ochtendjas een belangrijke rol. Kijk nu in de jaszak en eet de pil op. Pak alles wat los en vast zit, neem de tandenborstel en de schroevendraaier en stop deze in het 'thing'. Ga naar het zuiden en pak alles. De bulldozer is een probleem maar voor wie het verhaal kent is de afloop bekend. Anderen dienen hier gewoon assertief op te treden en hun tijd af te wachten. Wanneer vriend Ford verschijnt moeten even wat beslissingen genomen worden. Wacht totdat Ford weg gaat en ga hem achterna. In de kroeg koopt u sandwiches en zet het op een zuipen. Immers, Ford raadt aan te zorgen dat de innerlijke mens versterkt wordt. Ga naar het oosten en voer de hond wat blood. Vergeet u dit, dan heeft dit terminale consequenties. Voor de rest moet u het zelf uitzoeken, de volgende keer behandel ik de Babel Fish; dit is ook zo'n probleem dat je door hebt of je gewoon doet opgeven.

Tot slot een raad voor de gevorderde Hitchhiker: wanneer de Improbability Drive wordt aangezet wordt men, zolang er geen echte TEA wordt gebruikt RANDOM in een sub-adventure geslingerd. Als er echte TEA wordt gebruikt, kunt u door een kleine truuk bepalen welk deel dat is. In het donker is een van de zintuigen er gelijk weer. Door te wachten, verandert dat zintuig plus de plaats van bestemming.

ZORK

Smelly Room
Gas Room
Coal mine
Ladder Top
Bat cave
Shaft Room
Drafty Room
Timber Room
Ladder Bottom
Squeaky Room
Mine Entrance
Machine Room
Dead End
Slide Room
Cold Passage
Mirror Room
Cave
Atlantis Room
Near Cellar
Near Reservoir North

QUEST FOR GLORY 2

De 'elementals' zijn lastig in dit spel. De vorige keer heb ik uitgelegd hoe de 'fire elemental' uitgeschakeld dient te worden. Laten we deze keer eens naar de 'earth elemental' kijken. In feite kan men deze 'elemental' op twee manieren uitschakelen.

1. Op de dag dat de stad aangevallen wordt dient u medische hulp in te roepen; nu ja hulp, 'burning powder' is veel maar zeker niet medisch verantwoord denk ik. Een directe confrontatie tussen 'powder' en 'elemental' zal een aardig resultaat opleveren.
2. Een tweede wijze is alleen met voldoende ervaring uit te voeren. De 'flame dart' komt daarbij kijken, maar kijk uit! Vergeet de kledingzak niet te gebruiken hier!

SECRET OF MONKEY ISLAND

Woelige baren en hou zee, Monkey Island is pracht en plezier. Tenminste, totdat je muurvast komt te zitten. Op zee, bijvoorbeeld. Masten zijn om in te klimmen en vlaggen pik je natuurlijk in. Ga naar beneden door het luik plus nog een luik, een touw is handig. Wijn is handig maar wel ongezond. Ga naar de vaten en neem wat kruit. De maag knort, dus linea recta naar de keuken, alwaar andere bezigheden voorrang moeten hebben: neem de pot, open de kast en pak het pak. Het bevat een verrassing dus die neemt u mee naar de hut van de kapitein, alwaar wederom een kast geopend dient te worden. Open nu de kist en neem een en ander mee, zoals kaneel en het recept. U hebt nu de ingrediënten voor een gerecht en in de waan meesterkok te zijn, keert u terug naar de keuken. Nu moet men zich waarmaken, dus aan de slag. Vreemd gerecht overigens: kaneelstokken, pepermunt, de vlag (een JOLLY ROGER, die Amerikanen zijn compleet geschift), inkt, wijn, namaakklip, kruit en cornflakes duvel je in de pot. Die inkt moet u zelf maar zien te vinden, met triviale details houd ik me niet bezig. De gevolgen spreken voor zich en wanneer u weer bij kennis bent gebruikt u het visitekaartje (van Stan, weet u nog wel?) om in het vuur onder de pot een 'mess' te creëren. Oja, u heeft nu ook nog wat kruit nodig. Doe dit kruit in de loop van het kanon (ga ik te snel?), gebruik het touw bij het kanon en steek de lont aan. Vergeet de pot niet op te zetten. Het eindresultaat spreekt voor zich. Sterkte!

SPACE QUEST 2

In Space Quest wordt men op een gegeven moment wakker in een kooi, opgesloten stevig achter slot en grendel. Hier is wat denk- en vlugvoetenwerk noodzakelijk. Roep de bewaker die na enige malen aandringen zal verschijnen. Maak hem onschadelijk - waar dacht u anders dat die SPORES voor dienden? - en pak zijn sleutel. Uiteraard is de kooi verlaten nu een fluitje van een cent. Vlak bij de kooi ligt een voorwerp dat

mee moet nemen. Ga eerst noordwaarts en naar links om vervolgens terug te bulgen naar het ravijn. Ga nu omlaag - hulpmiddel benodigd! - tot men de keus krijgt tussen een monster en veiligheid. Kies voor de veiligheid - Tarzan! - en u kunt dieper doordringen. De ware doorzetter wint hier echt, alhoewel een verpletterende verrassing te wachten staat. Maar die overleeft u waarschijnlijk ook wel, alhoewel men waarschijnlijk wel even wat sterretjes zal zien. Van daaraf zult u nu toch even alleen verder moeten.

SCAPEGHOST

In het *Haunted House* deel van dit adventure dient men op een gegeven moment kortsluiting te veroorzaken. Iemand die zich nog van vroeger herinnert wat zilverpapier, een gloeilamp en een lichtknop teweeg kunnen brengen? Juist ja!

SPACE QUEST IV

Kwaad dat ik werd! Alles in de nabijheid werd vervloekt inclusief mijn trouwe computer. Wat was namelijk het geval? Al enige malen had ik geprobeerd in het Skate-O-Rama een aimabel gesprek met de politie aan te knopen of hen iets te overhandigen; ik ging ervan uit dat de aanwezigheid van de heren daar een bedoeling heeft. En iedere keer weer zat ik opeens verdwaasd naar de DOS prompt te kijken. Crash na crash deed zich voor en ik raakte steeds meer opgewonden. Ik hoorde andere redactieleden al angstvallig de deur van hun kantoor op slot doen - ze herinneren zich ongetwijfeld nog mijn kleine ongelukje met de koffiemachine en de stofzuiger - en Ludmilla beide in paniek naar het kantoor van het eindredactiesel. Mijn mooie eikehouten bureau begon al te splinteren en enigszins door te buigen toen het eindfiguur mijn kantoor binnenstapte. Ik hield me in, maar inwendig kookte ik: hoe dorst *Space Quest IV* me dit aan te doen!

De oplossing van mijn chef was eenvoudig en terecht. laten we Sierra bellen; ik ben daar geweest, dat regel ik wel voor je. En zo gezegd zo gedaan - wat klinkt dat oubollig! Maar ik ontplofte zowat weer toen in het gesprek met Nick van Sierra het antwoord kwam: "Maar dat moet je ook helemaal niet doen.
De programmeurs hadden niet verwacht dat iemand dat zou doen, dus het programma weet niet wat te doen en crasht. Doe iets anders, maar laat de politie met rust."

Heb ik daar zoveel geld voor betaald! Een grof schandaal is het, "de programmeurs hadden daar niet op gerekend". Niet goed genoeg, Sierra, echt niet goed genoeg. Ik verwacht en eis dat jullie je programmatuur terdege uittesten; en doe je dat niet dan heb je een probleem! Bovendien worden jullie adventures steeds makkelijker, en dat pik ik ook niet! Mooie VGA 256 kleuren graphics en subtieme muziek zijn OK, maar voor dat geld wil ik ook inhoud, zweten en moeilijk doen en zeker geen drie uur achter mijn PC en vervolgens het adventure opgelost hebben! Veranderen heren, anders kom ik de boel in Oakhurst wel even verbouwen!

Maar ondertussen weten jullie nog steeds niet wat te doen in het Skate-O-Rama, weinig in feite, je komt binnen, ontwijkt de lasers en gaat naar het oosten. Ga in het volgende scherm omhoog de koepel in, ga naar het westen, wacht op de politie en ga vervolgens omlaag en weer terug naar de ingang waardoor u binnen kwam. Ga terug naar de arcade hall. Wat een tijdverspilling!

Ik denk dat ik binnenkort maar eens een zeer zuur appeltje met Sierra ga schillen, dit kan zo niet langer! Mooie maar gewoonweg té eenvoudige adventures, terwijl mensen als LucasFilm Games steeds betere adventures maken. Ik begrijp het niet, jullie zweren allemaal bij Sierra terwijl perfecte adventures zoals Demoniak of zelfs *Spellcasting 101 - Sorcerers get all the girls* nauwelijks verkopen hier. *Spellcasting 201 - The Sorcerer's Appliance* al gezien? Het kwam te laat binnen om te recenseren, maar recenseren kunnen ze niet meer - het exemplaar is verdwenen (grijns!).

Oja, iemand had wat problemen met de tijdmachine. Die is overigens eenvoudig in te pikken terwijl de twee heren van de Sequel Police die gorgelende onzin staan uit te kramen. Vergeet de codes niet en sprint weg. Let wel even op, de eerste code is ALTUD fout, de tweede dient men op te schrijven.

Ook dat slijm mag niet al te veel problemen opleveren. Wanneer u door het slijm gevolgd en ingehaald wordt, wordt u opgevreten. Foute boel! Neem wraak door het volgende te doen: snel zuid en vervolgens links en ga net om het hoekje staan. Neem het pictogram van het potje dat u hopelijk uit het ondergrondse kantoor meegenomen hebt, en klik dat op het slijm. Wegwezen nu! Zo snel als u kunt rennen west, west en de ladder op. Succes vanaf hier!

WISHBRINGER

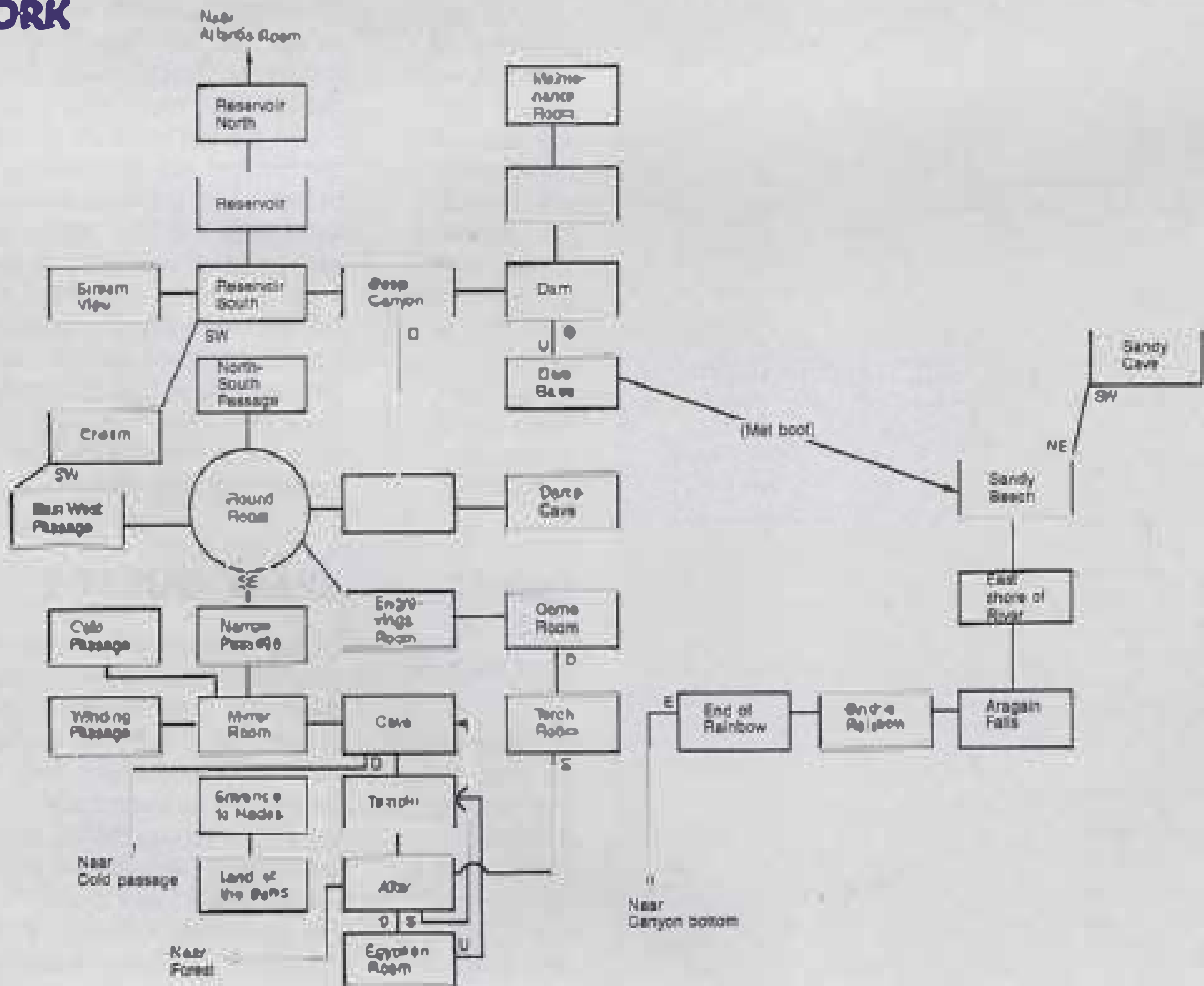
De zelfde desperate lezer van de molen had het ook hier weer te kwaad met een uiterst simpele situatie. Wie komt er nu niet voorbij een poedel? Hij dus, en van bollen zeker ook nog nooit gehoord zeker?

TOT SLOT

Talloze opmerkingen wil ik nog maken, maar uiterst belangrijk is dat we spannende tijden tegemoet gaan. Nederlandse versies van *Secret of Monkey Island*, *Loom*, *Elvira II* - waarschijnlijk zelfs voor de C64, wie had dat ooit gedacht - en *Indy 4*, gaan we het dan echt beleven in Nederland en België? De Queeste houdt de vinger aan de pols en hopelijk kunnen we gezamenlijk de komende winter doorkomen; de nieuwe adventures van Sierra beloven veel, alhoewel ik mijn getier hiervoor wel meen. Het gemiddelde Sierra adventure is té eenvoudig en té snel opgelost om nog de moeite waard te zijn. Maar blijkbaar is de gemiddelde adventurer in Nederland en België meer onder de indruk van mooie graphics en fraaie muziekjes dan van een goed in elkaar zittend en ingewikkeld adventure. Persoonlijk zie ik liever een complex adventure dat menig nachtelijk uurtje kost. Ik hoef niet zo nodig VGA 256 kleuren - alhoewel het wel meegenomen is natuurlijk - liever heb ik puzzles en ingewikkelde, veeltijd vergende problemen.

Rest mij slechts jullie prettige adventures te wensen, ik ga nog even wat Demoniakken.

Ohlen Livid





Primeur

DE JONGSTE KRANT VAN NEDERLAND

Redactie: postbus 535 1000 AM Amsterdam, tel. 020-5518563

Abonnementen: tel. 0205518421, alle andere vragen: 020-5518576



JAARGANG 2 - NUMMER 31 | 1-8 AUGUSTUS 1991 | LOSSE NUMMERS F 1,95

Fruitautomaat verboden voor onder de 18

AMSTERDAM – Steeds meer jongeren raken verslaafd aan de fruitautomaat, en het blijken vooral jongens van rond de veertien te zijn. De meesten beginnen met gokken in een snackbar of sportkantine, daarom komen er strengere regels voor zulke gelegenheden. Verder wil de regering de leeftijdsgrens voor het spelen op fruitautomaten verhogen naar achttien.

DOOR JANNEKE VOLKEMAN

Psychologen van de Universiteit van Utrecht komen binnenkort met de uitkomsten van een onderzoek onder enkele duizenden jongeren. Eén ...

Utrecht bereiden strengere regels voor. Meer steden volgen. Maar helemaal verbieden willen de meeste niet, uit angst voor een illegaal circuit – zoals bij drugs.

Pieter Remmers van het Jellinekcentrum voor verslaafdenopvang in Amsterdam vindt dat alle 'losse' gokautomaten (dus die niet in gokhallen staan) verboden moeten worden. "Een man in een snackbar heeft helemaal geen tijd om te kijken of zo'n jochie wel achttien is. Die man moet frites bakken."

Wie zo af en toe uit verveling eens speelt, hoeft zich niet bezorgd te maken. Een echte verslaving is het pas als je in geld...



(Foto: Bert Nienhuis)

'Dure pil: meer abortussen'

...voorspellen meer ongewenste ...ngerschappen en meer ...rtussen.

...gebruiksters die in het ziekenfonds zitten, kregen de pil tot ...ort gratis. Vanaf donderdag 1 ...tus moeten ze jaarlijks zelf ...aal 48 gulden betalen. Voor...ge pilgebruiksters dreigen ...or in problemen te komen. ..."verschrikkelijk", vindt dok...e Emans van het Aletta Ja...e (Rutgersstichting) in Am... "Je moet nu voor een ...aar voor drie maanden pil...tten, twaalf gulden betalen ...veel voor een meisje dat ...zakgeld moet rondkomen. ...mans. "Veel jonge vrouwen ...t niet kunnen betalen, en ...et slikken. Reken maar ...or het aantal ongewenste ...happen en abortussen ...eemt", waarschuwt de ...

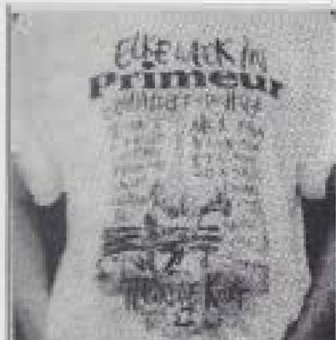
...eisjes onder de achttien ...'risicogroep' voor ongewenste ...ngerschappen", vertelt

...schetterspost. (Foto: ABC)

lees verder op pagina 3

Boete voor zittenblijver?

DEN HAAG – Ouders van zittenblijvers van 16 jaar en ouder moeten extra schoolgeld gaan betalen. Een wild plan of een bewuste stap op weg naar een onderwijssysteem waar alleen nog plaats is voor uitblinkers en workpaarden? Het komt uit een vertrouwelijke ontwerp van het Ministerie van Onderwijs en het lekte deze week uit naar de Volkskrant. De minister hoopt ook plannen om het schoolgeld extra op te schroeven. ■



Een T-shirt van Hein de Kort? Kijk snel op pagina 18!

Primeur is een krant, speciaal voor jongeren, met wekelijks: binnen- en buitenlands nieuws, interviews, geldzaken, natuur & milieu, brieven, vragen, vervolgverhaal, kunst & amusement, computers, sport, tv, en niet te vergeten de persploegpagina's waar ruimte beschikbaar is voor aanstormend verslaggeverstalent!

- - - - - - - - - - - - - - - -

Neem nu een abonnement en bel gratis 06-0224222, 7 dagen per week van 9.00 tot 20.30 uur of vul de bon in en stuur hem in een open envelop (zonder postzegel) op naar: Primeur, Antwoordnummer 10154, 1000 PA Amsterdam. Ook elke week los verkrijgbaar voor f1,95.

GEMMA DOET 'T IN EEN HOEKJE

OKÉ WILLEN ALLE LEUKE JONGENS VAN DE CAMPING IN EEN RIJ VOOR MIJN TENT GAAN STAAN." NU!!. 'K HEB GEEN ZIN OM WEER OP DE LAATSTE DAG VAN DE VAKANTIE PAS TEGEN EEN LEKKERE BINK AAN TE LOPEN.



AMSTERDAM – Je h... veel van hem, maar ni... voor je goudvis. Er is hoo... mertijd - als 'de BV Ned... Ruud Lubbers) op z'n g... een vulpenvulling en z... sloot achter je huis, of i... park. Bel dan de plaatse... dat je "het uiterst zeld... lijke blauw-bekbaarsje"... men. In mum van tijd... rieuze' vis in het mi... belangstelling. En prij... na van het stadsblad ee... schepnet en blauwbek-... Want eind juli, beg... journalisten op zoek n... eigenlijk niet is. De Tw... dert niet, de scholen z... mensen op vakantie.

...e Turkse ri...achten van 's...zagen buurt...se stadsdeel ...tje zwemmen. ...handel in ons ...w-bekbaarsje ...elschap. Voor ...el: een reünie ..., de dolfijn en ... komkommer-duiken ze niet ...nervolle zomer ...beschoren: vo...njagende' brul...orpagina's ver...eein, toen die ...r geleden Koe... (Foto: ABC) ■

BON

Omdat je misschien geen eigen bank- of girorekening hebt of je ouders/verzorgers het abonnement betalen, bestaat de bon uit twee gedeelten: naam en adres van degene voor wie Primeur bestemd is, en van degene die het abonnement betaalt.

- Betaal je het abonnement zelf, dan vul je alleen in voor wie Primeur bestemd is.
- Wordt je abonnement door een ander betaald, dan vul je óók naam en adres in van degene die het abonnement betaalt.

Ik neem (kruis het hokje van je keuze aan):

- ☐ jaarabonnement van ƒ 90,- (Primeurhorloge als cadeau) (BA 00RAN 11)
- ☐ kwartaalabonnement van ƒ 22,50 (Hein de Kort T-shirt als cadeau) (BA 00RAN 17)
- ☐ proefabonnement van 10 weken voor ƒ 17,50 (met recht op korting bij verlenging) (PA 00RAN 00)

Het abonnement is bestemd voor:

Naam: ______

Adres: ______

Postcode/woonplaats: ______

Geboortedatum: ______ ☐ jongen ☐ meisje

Het abonnement wordt betaald door:

Naam: ______

Adres: ______

Postcode/woonplaats: ______

WING COMMANDER II
VENGEANCE OF THE KILRATHI

TIEN JAAR GELEDEN WAS U DE HELD VAN DE VEGA SECTOR. U WERD DE GEVIERDE PILOOT DIE IN ZIJN EENTJE DE HOOFDMACHT VAN DE KILRATHI VLOOT UITSCHAKELDE. MAAR TOEN GING ER IETS MIS. U WERD GEDEGRADEERD, VOOR DE KRIJGSRAAD GEDAAGD EN OVERGEPLAATST NAAR EEN ZONE WAAR NIETS TE BELEVEN VIEL.

WAT VOORAFGING

Nadat in het eerste deel van *Wing Commander* (zie Hoog Spel 3) de Kilrathi in de Vega Sector een gevoelige nederlaag werden toegebracht, opende het moederschip van de Terrans (de Tiger's Claw) de aanval op K'Tithrak Mang, het commandocentrum van de Kilrathi. De Tiger's Claw werd verrast door een aantal *stealth fighters* en had geen schijn van kans doordat de aanvallers nergens op radar werden waargenomen.
De Tiger's Claw werd zonder pardon opgeblazen en alle opvarenden vonden de dood. Aangezien u op het moment van de aanval net terugkeerde van een missie, bent u de enige die de vijandelijke toestellen heeft gezien. U kon slechts machteloos toekijken. Doordat u de enige overlevende bent, en niemand de aanvallers heeft gezien, wordt u verdacht van hoogverraad.

HET VERVOLG

Aan boord van het commandocentrum van de Kilrathi staat de Keizer te praten met zijn kleinzoon Prins Thrakhath. Het gesprek gaat over de toekomstplannen en de manier waarop de Terranen definitief kunnen worden verslagen. Thrakhath vertelt de Keizer dat hij tijdelijk zijn aandacht wil verleggen naar Ghorah Khar in de Enigma Sector, daar deze planeet zonder de bescherming van de Tiger's Claw weerloos is. "Maar", werpt opa tegen, "die lastige piloot leeft toch nog?". Dat was volgens Thrakhath geen reden tot bezorgdheid. "Volgens onze inlichtingendienst achten de Terranen hem schuldige aan het verlies van de Tiger's Claw. Hij zal daarom nooit meer in een gevechtstoestel klimmen en is gedoemd zijn dagen te slijten in een muf kantoortje, dus daar hebben we geen last meer van."

MAAR DAN.....

Enige weken later wordt aan boord van een ruimtestation van de Kilrathi alarm geslagen. Rebellen zijn bezig een staatsgreep te organiseren. De Keizer geeft daarop opdracht om Ghorah Khar, de geheime basis waar de stealth toestellen staan gestald, plat te bombarderen om te voorkomen dat de jagers in verkeerde handen vallen. Prins Thrakhath werpt tegen dat dit de ontwikkeling jaren achteruit zal werpen en dat de plannen om de Terranen te verslaan hierdoor op de tocht komen te staan. De Keizer geeft desondanks de order om Ghorah Khar met de grond gelijk te maken.



UW LAATSTE KANS

Het toeval wil dat de sector waarin u nu dient opeens het mikpunt wordt van de aanvallen van de Kirathi. Men besluit u, gezien de omstandigheden, nog een laatste kans te gunnen, een kans die u met beide handen aangrijpt.
De verhaallijn gaat - in de beste filmtraditie - verder waar de tweede datadiskette van *Wing Commander* ophield. Ten opzichte van het eerste deel is aan het spel weinig veranderd. De speler moet weer ongeveer 30 missies tot een goed einde brengen. Na elke missie krijgt men een stukje 'film' te zien waarin wordt uitgelegd hoe het verhaal zich ontwikkelt.

Omdat u was gedegradeerd begint u de strijd in een licht toestel uit de 'Ferret' klasse, met een laserkanon als enige wapen. Naarmate u meer overwinningen boekt kunt u weer worden gepromoveerd en snellere en beter bewapende toestellen toegewezen krijgen. Ongeacht het toestel waarin u vliegt zult u merken dat de wapensystemen wat zijn verbeterd ten opzichte van die in het eerste deel van *Wing Commander*.
De wapens zijn iets effectiever en vooral de boordcomputer is sterk verbeterd.



Schitterend, oorverdovend, overdonderende ervaring. Zomaar een paar sleutelwoorden die bij het spelen van dit spel bij mij opborrelden. De graphics en het geluid zijn perfect en bij uitstek geschikt om die opschepperige buren eindelijk eens op hun plaats te zetten. U moet dan natuurlijk wel een machine hebben die voldoende zwaar is geschapen. (Zie apart kader.)
Nodig de beste mensen uit, schenk een drankje en start *Wing Commander II* op. De eerstkomende 20 minuten trekt de introductie van het spel als een film aan u voorbij. Werkelijk adembenemend.

Het spel zelf lijkt ook op een film, met fraaie beelden en stukken animatie tussen de missies door. Maar, onder al dat fraais gaat een spel schuil dat in wezen niets anders is dan een schietspel. Perfect uitgevoerde 3D graphics en geluid weliswaar, maar toch.
Verwacht dus geen simulatie, maar stel u bij voorbaat in op een recht-toe-recht-aan schietspel in de ruimte en u zult niet teleurgesteld zijn.

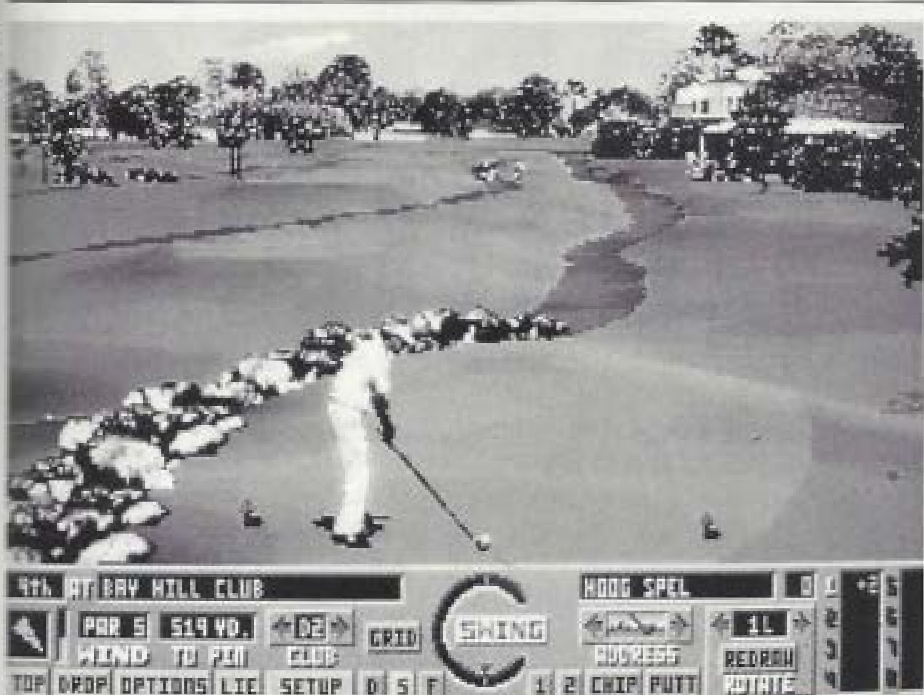
Steven Groot



Om *Wing Commander II* goed te laten draaien is een zware computer nodig. Op een 80286 met een kloksnelheid van 16Mhz draait het spul nog net, maar niet altijd zonder problemen. Op onze testmachine liep het spel onder DOS 4.01 af en toe muurvast. Op een tweede machine (ook een 286) waarop inmiddels DOS 5.0 is geïnstalleerd, waren de problemen minder maar nog niet helemaal verholpen. Op een oude 80386 die nog ergens in de kelder bleek te staan kregen we het spel eindelijk wel aan de praat. Om van alle mogelijkheden van het spel te genieten is nogal wat nodig. Met minimaal 583Kb vrij geheugen kunt u het spel met beperkte graphics en zonder geluid spelen. Voor een optimale geluidsweergave is natuurlijk een geluidskaart en extra geheugen nodig. Pas bij voldoende EMS geheugen kunt u genieten van muziek en gedigitaliseerde spraak, althans in de beginscènes van de introductie. Om alle gedigitaliseerde spraak te kunnen horen moet u ook nog eens een *Speech Accessory Pack* aanschaffen. Kortom, om van alle mogelijkheden van *Wing Commander II* te kunnen genieten heeft u minimaal een 80386 met een kloksnelheid van 25Mhz en 2Kb RAM geheugen, een VGA kaart, een geluidskaart en het *Speech Accessory Pack* nodig.

PRODUKTINFO

Fabrikant: Origin
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 149,00/Bfr 2899
Ondersteunde kaarten: EGA/MCGA/VGA
Muziekkaarten:
AdLib/Soundblaster/Roland



LINKS

BAY HILL CLUB

HET GOLFSEIZOEN LOOPT WEER ZO'N BEETJE TEN EINDE. MAAR DE WARE LIEFHEBBERS KUNNEN HUN SPELKWALITEITEN TOCH EEN BEETJE OP PEIL PROBEREN TE HOUDEN MET DE GOLFSIMULATIE *LINKS* EN DE INMIDDELS VERSCHENEN UITBREIDINGEN HIERVOOR.

DISNEYWORLD

De baan die we dit maal enige malen hebben 'gelopen' is de *Bay Hill Club* te Orlando, een fraai stadje ongeveer 250 km ten noorden van Miami. Behalve de *Bay Hill Club and Lodge* heeft Orlando nog meer te bieden aan de bezoekers. De belangrijkste trekpleister blijft natuurlijk *Disneyworld* met het *Epcot Centre*, maar ook *Seaworld* (een soort buitenmodel Dolfinarium) trekt veel toeristen.

De *Bay Hill Club and Lodge* wordt gerund door de wereldberoemde golfer Arnold Palmer. Jaarlijks organiseert hij hier het Nestlé Invitational toernooi. Hiervoor worden slechts de beste spelers ter wereld uitgenodigd onder het motto: "Don't call, we'll call you."

HOOGTEPUNTEN

De *Bay Hill Club* bevat fraaie waterpartijen en nogal wat verraderlijke bunkers. Vooral de zesde hole boezemt veel spelers ontzag in. De hole krult met zijn volle lengte van bijna 490 meter van tee tot en met green om een grote vijver. Aan de rechterzijde wordt de fairway omzoomd door een boompartij en de nodige bunkers. Spelers met veel lef kunnen op deze hole proberen de green in twee slagen te bereiken door over het water heen te slaan. Hiervoor is dan wel een perfecte slag vereist!

De laatste hole wordt door de meeste spelers beschouwd als de moeilijkste 18e hole ter wereld. De green heeft de vorm van een boomerang. In de kromming van de green ligt een vijvertje, terwijl de green links en achter wordt bewaakt door een serie hongerige bunkers. Zelfs de meest doorgewinterde pro's gaan hier nog regelmatig de mist in.

Om deze data-diskette te kunnen gebruiken heeft men het programma Links nodig. Zie voor een volledige recensie hiervan Hoog Spel 3, pagina 18. In Hoog Spel 4 werd op pagina 18 de data-diskette Bountiful Municipal Golf Course besproken. In Hoog Spel 5, pagina 56 was de Firestone Country Club aan de beurt.

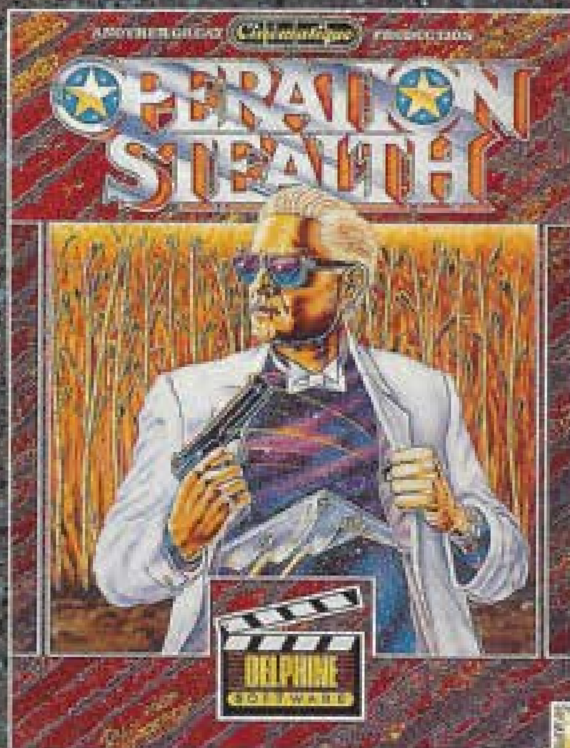
PRODUKTINFO

Fabrikant: Acces Software
Leverbaar voor:
MS-DOS ƒ 59,50 / Bfr 1199
Videokaarten: VGA (256 kB)
Muziekkaarten: AdLib/Soundblaster

Bij het verschijnen van *Links* beloofde Access regelmatig nieuwe data-diskettes voor deze golfsimulatie uit te brengen. We zijn nu een paar maanden verder en het lijkt er verdacht veel op dat men woord houdt. Inmiddels is de derde aanvulling in de vorm van *Bay Hill* verschenen.

Het spelen van deze baan was me opnieuw een waar genoegen. Dit soort uitstekende simulaties schelen me bovendien een vermogen aan reiskosten, dus ik hoop dat de serie datadiskettes voorlopig nog niet opgedroogd is.

Steven Groot









EINDELIJK OORLOG

Risk heet het spel. Een stuk karton waarop de hele wereld staat afgedrukt. Je speelt oorlog op dat karton. Het toeval speelt mee in de dobbelstenen, maar daarnaast is strategisch inzicht vereist en macabere goklust zoals generaals die hebben. Twee vrienden heb ik het zien spelen. Allebei met een glas whisky in hun hand. Fascinerend was het. Niet het spel, maar de ernst waarmee ze het speelden.
Het was oorlog voor ze. Wereldoorlog.

Ik deed nooit mee. Ik vind ganzebord-kartonnen oorlog geen oorlog.
Een echte oorlog, zoals we er eentje hadden in de woestijn van Saddam Hussein lijkt me ook geen balaan, trouwens. Eerst een heel eind rijden door heet zand om dan doodgeschoten te worden, erg onsslachtig.



Detail van de schade aan de stuurhut

Tot gisteren dacht ik dat er tussen ganzebord en waarlijk sneuvelen geen middenweg bestond. Computerspellen doen wel een beetje aan schieten of geschoten worden, maar het is vechten met potsierlijke vijanden, zo begrijp ik uit de recensies in dit blad.
Tot gisteren. Toen kwam het TNO-magazine Toegepaste Wetenschap met de post. Oorlog, lees ik in het blad, kan opeens ontzettend leuk worden. Je hoeft er niet meer voor de straat op, je molt vanachter het toetsenbord de hele vloot van je vijand.
Dat ken al lang in oorlogsspelletjes, zal de doorgewinterde spelspeler roepen. Nee dat kon niet! Je kon wat silhouetjes van schepen naar de bliksem helpen en als je er silhouetjes van konijnen van maakt ben je jager in het groen, groen knollenland. Dat is geen oorlog, dat is poppenkast met piep en knor.

Het Prins Maurits Laboratorium van TNO ontwerpt computersimulatie-programma's voor Defensie, dus ook voor ons. Dat is het spel wat ik zoek. Probleem in de domme werkelijkheid is dat oorlogsschepen zijn kwetsbaar. Een betrekkelijk goedkope raket van de vijand kan een fregat in één klap naar de kelder jagen. Engeland raakte in een operette-oorlog tegen Argentinië een magistraal slagschip met bemanning en al kwijt nadat het was geraakt door een raket die je in elke Franse supermarkt kunt kopen.
TNO: "Met name het gevaar van een zogenoemde 'cheap kill' baart grote zorgen; een relatief goedkoop wapen waarmee een peperduur schip vernietigd wordt." Voel je hem? Een schip van honderd miljoen zinkt als een baksteen na een schot uit een buks. Dat staat zo lullig, militair bekeken.
Volgens TNO heeft in militair-filosofische kringen lang de mening geheerst, dat een oorlogsschip gewoon niet beschermd kon worden tegen raketaanvallen. Het blad: "In de VS heeft dat zelfs geleid tot de filosofie van het 'one hit' schip, een goedkoop ontwerp dat in grote aantallen beschikbaar moest zijn en min of meer opgeofferd kon worden." Dan begin je een oorlog en laat de vijand je goedkope vloot wegschieten. De vijand is er zo hevig zoet mee dat je elders kan toeslaan met ander materiaal.
Maar die goedkope wegwerpschepen hebben natuurlijk ook bemanningen. Verdomd, dat is een hinderlijke bijkomstigheid. Die bemanning is volgens het TNO-tijdschrift "nauwelijks te vervangen". Je maakt ze maar één keer dood. De wegwerpvloot kwam er niet.

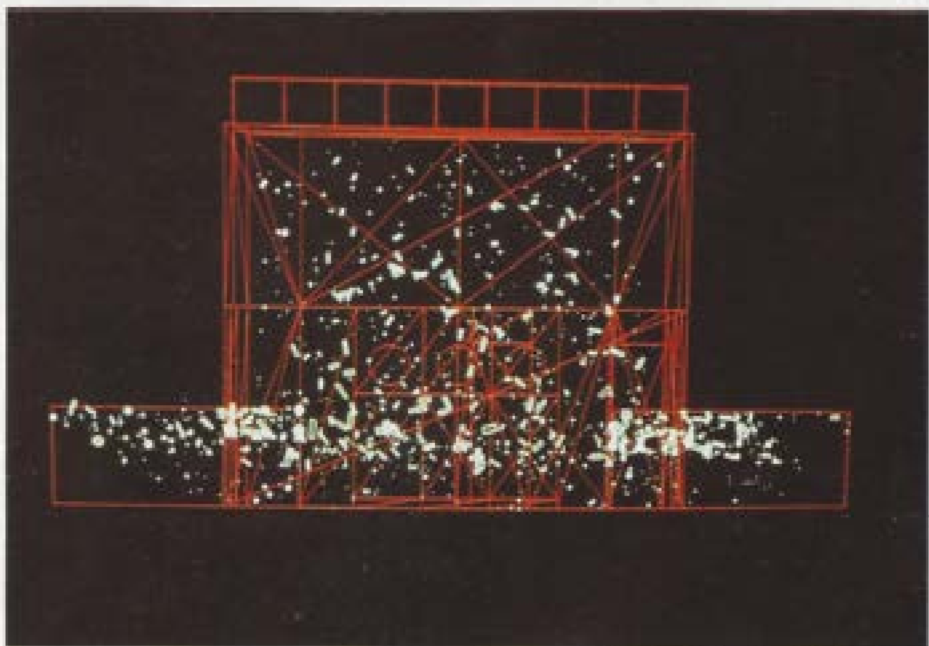
Het TNO-laboratorium ontwierp een computerprogramma waarmee granaatexplosies en raketinslagen kunnen worden gesimuleerd en waarmee bekeken kan worden wat het effect van welk wapen is bij een aanval op een oorlogsschip. Een reden: dan kun je de



Het effect van een granaat op een Wolf

kwetsbaarheid van je schepen bestuderen en ze verbeteren. Nog een reden, veel bloeddorstiger: je kunt het effect van je eigen wapensystemen verbeteren en met nog minder inspanning de boten van de vijand vernietigen.

Nou kun je simuleren wat je wilt, of het in het echt precies zo gaat als op je beeldscherm weet je alleen zeker als je werkelijkheid en simulatie kunt vergelijken. En dat deed TNO. Aan dek van fregatten van de 'Wolfklasse' werden granaten aangebracht die vervolgens tot ontploffing werden gebracht.
Als het even kon werd getracht het schip net niet tot zinken te brengen zodat het na de beschietingen uitvoerig kon worden onderzocht. En toen bleek dat de computersimulatie van een voltreffer met grote nauwkeurigheid de werkelijkheid verbeeldde.



Door de simulatie voorspelde schade

TNO kan trots zijn en de hoge militaire opdrachtgevers trekken lering uit het simulatieprogramma en bedenken betere schepen en beter geschut zodat we er uiteindelijk niets op vooruit gaan, want de vijand bedenkt het ook.

Wat de makers van het simulatieprogramma in hun maniakale ernst over het hoofd zien is de sensationele mogelijkheid om eindelijk een hoogwaardige, buitengewoon echte, dramatische oorlog te voeren op de computer in de kinderkamer. Ze leveren bouwstenen voor een prachtig spel. Eindelijk kan ik zelf de robot inschakelen als mijn (via een modem natuurlijk) mijn fiets weer eens komt stelen. Eindelijk kan Risk zo gespeeld worden dat ik mee wil doen.

Wouter Kloosterwijk

Met dank aan het Prins Maurits Laboratorium TNO voor het beschikbaar stellen van de foto's

OP DE ZEEPKIST

BRIEVEN AAN HOOG SPEL

In deze rubriek kunt u, gewaardeerde lezer(es), uw vragen en opmerkingen kwijt. De beste brief iedere maand verrassen we met software (vermeldt dus altijd uw computer) een T-shirt of wat Dokter Stikkie kan missen. Het is niet altijd mogelijk brieven volledig te plaatsen, in zo'n geval worden de belangrijkste vragen/opmerkingen geplaatst. Gezien de grote hoeveelheid correspondentie is persoonlijke beantwoording niet altijd mogelijk.

Beste Dokter Stikkie,

Ik wil niet onbeleefd zijn, maar Stikkie is wel de meest idiote naam die ik ooit gehoord heb en zeker voor een computer-achtig wezentje. De fantasie was zeker op (sorry).

Gelukkig is Dokter Stikkie weet raad! wel een hele goede rubriek en zeker onmisbaar. Dat maakt die gekke naam weer helemaal goed dus niet getreurd.

Pepijn Frankhuizen
Wageningen

Beste Pepijn,

Jouw brief heb ik maar even van het bureau van de heer Stikkie gepikt nadat hij jouw tips had opgeborgen in zijn database. Tsja, wat wil je nu dat ik zeg? Toen Dokter Stikkie samen met zijn vriendin Joy kwam solliciteren stond ook ik raar te kijken. Een andere reactie op zo'n vreemd wezen met zo'n gek op z'n kop is niet mogelijk, nietwaar? We hebben Stikkie leren accepteren, alleen Ghlen heeft er nog wat moeite mee. En wees eerlijk, zonder Stikkie zou Hoog Spel niet meer hetzelfde zijn. Heb je gezien wat hij deze keer in Schotland uitgespookt heeft?

Dr. Stikkie vs. Ghlen Livid

Honderden brieven hebben ons over de ruzie tussen Dr. Stikkie en Ghlen Livid bereikt. De oplossingen variëren van zeer drastisch (ontslaan) tot inventief. Tot op heden is de uitslag iets in het voordeel van Ghlen, de hoofdredacteur denkt er dan ook over om de pagina's van Dr. Stikkie op te doeken of te verminderen. De rest van de redactie verzet zich hier met hand en tand tegen (Stikkie zelf kan het niet, hij zit in Schotland) maar zag zich graag nog wat meer gesteund door de lezers.
Ook Stikkie's besluit om het in het verre Schotland met Ghlen uit te praten (vechten?) heeft de nodige reacties opgeleverd. Iedereen is tevreden met de verslaggeving van Stikkie's tocht maar sommigen vragen zich bezorgd af of hij dan nog wel in staat is zijn teksten te schrijven. Gelukkig hebben we Stikkie van een draagbare computer met ingebouwd modem voorzien dus hij heeft geen enkel excuus om niets in te leveren. Binnenkort een bloemlezing van de ontvangen correspondentie, waarbij -zoals beloofd- de beste inzenders een spel naar keuze ontvangen.

Beste Hoog Spel,

Ik ben al een tijdje op zoek naar een Amiga emulator voor PC. Bestaat dit?

Tot slot, uw magazine is zeer goed, ziet er mooi uit en verschaft veel informatie.

Kris Gillot
Herzele, België

We hebben deze vraag al eens eerder beantwoord, maar dat was in Hoog Spel 3. We krijgen ontelbare brieven over emulatoren, dus nog maar eens het antwoord.
Amiga, C64 en Atari ST spelen op een PC, helaas dat gaat niet. In een aantal gevallen kan een computer dankzij bepaalde software of hardware aanpassingen een andere computer nabootsen maar lang niet alles zal dan werken. Zo bestaat er een C64 emulator voor de Amiga, een Spectrum emulator voor de C64, een Spectrum emulator voor de BBC computer en ga zo maar door. Voor de Amiga zijn er de Amax Macintosh en de KCS PC emulatoren. Voor de Atari ST zijn er Macintosh en MS-DOS emulatoren. Emulatoren voor de Amiga en ST bestaan meestal uit hardware en software en zijn over het algemeen vrij kostbaar. Voor zover wij begrepen werken dit soort emulatoren goed met zakelijke software (echter niet altijd) doch over spellen spelen hebben we nog niets gehoord.

Ook krijgen we veel vragen over CGA/EGA/VGA emulatoren. Het antwoord hierop is redelijk eenvoudig. Voor zover wij weten bestaan er uitsluitend CGA emulatoren voor Hercules monochrome computers. Of deze wel of niet werken is afhankelijk van uw computersysteem en de software die u wilt gebruiken. Niemand kan de werking van een CGA programma met behulp van een emulator op Hercules garanderen. Het is technisch niet mogelijk om EGA en VGA op lagere typen (CGA/Hercules) videokaarten te runnen. VGA (al dan niet 256 kleuren) draait derhalve uitsluitend op VGA en EGA uitsluitend op EGA en in 16 kleuren VGA. We horen het graag wanneer we fout zitten hierin.

Voor meer algemene informatie over de PC als spelcomputer verwijzen we u naar Hoog Spel 2, pagina 36.

Bedankt voor de lovende woorden!



Beste Hoog Spel

Zoudt u een catalogus willen maken met daarin alle software? Is het waar dat er over een jaar geen Hercules spellen meer zijn?

Wilbren Louwes
Groningen

Beste Wilbren,

Willen wel, maar kunnen niet. Er zijn zoveel spellen dat het gewoonweg niet meer bij te houden is. Iedere week komen er weer nieuwe uit en zelfs de officiële importeurs worden een beetje turelururs van de hoeveelheid. Dat is meteen dan ook de reden dat lang niet alles in Nederland en België te koop is. Alle importeurs selecteren welke spellen ze wel of niet in Nederland en België willen verkopen. En vele spellen komen gewoon niet door die selectie heen omdat ze vaak niet goed genoeg of ronduit slecht zijn. De meeste spellen voor Amiga, C64 en Atari ST worden in Engeland gemaakt. Daar denkt men heel anders over spellen dan hier en zal een slecht spel zelfs nog wel een beetje verkopen. Kijk maar in de Engelse bladen, daar is men soms laaiend enthousiast over bepaalde spellen die, wanneer je ze eenmaal onder ogen krijgt, absolute rotzooi blijken te zijn. Bij ons is dat compleet anders, een slecht spel verkoopt absoluut niet (zoals het ook hoort). De meeste MS-DOS spellen komen overigens uit Amerika, met name de VGA 256 kleuren is daar nu echt in aan het raken. Overigens beginnen de Engelse softwarehuizen nu ook door te krijgen hoe je een MS-DOS spel moet maken. Er komen zeer fraaie spellen aan zoals bijvoorbeeld Space Wrecked en Plan 9 from Outer Space, beide van Gremlin Graphics.

En wat Hercules betreft, het spijt me. Er worden nauwelijks Hercules spellen gemaakt, sinds enige tijd is - zeker in Nederland en België - VGA 256 kleuren de standaard.

Beste Hoog Spel,

Ik overweeg mijn XT met EGA kaart te vervangen door een betere computer. Nu begrijp ik dat ik tekstverwerking en zo ook wel op mijn XT kan blijven doen, maar ik wil op mijn nieuwe computer de nieuwste spellen kunnen spelen. Oja, het moet wel een MS-DOS computer zijn.

L. Taylor
Amsterdam

Ik kan me een briefje van u herinneren over geheugenproblemen. U lost uw probleem wel erg radicaal op.
Om optimaal van de nieuwste spellen te kunnen genieten (zie andermaal ook de recensie van Wing Commander 2) en u het beste van het beste wilt hebben, moet u de volgende configuratie overwegen:

- 80386/80486 computer: minimaal 16 Mhz maar liefst hoger en omschakelbaar naar een lagere snelheid.
- 640k RAM met minimaal 1 Mb RAM geheugen extra
- VGA 256 kleurenkaart met 512K of 1Mb RAM geheugen
- Harddisk: 80Mb of meer
- Muziekkaart: Soundblaster of de nieuwe Adlib Gold
- Muis
- Joystick
- MS DOS 5.0 of Dr. Dos 5

Een CD-ROM speler heeft u nog niet nodig, alhoewel dat begin 1992 waarschijnlijk zal veranderen.

Hoewel een 486 niet echt nodig is, blijft het een kostbare affaire.



DOKTER STIKKIE WEET

Speeltips mogen in Hoog Spel niet ontbreken. Grijp deze kans op roem: stuur in die tips, codes, kaarten en al dat fraais.

Dr. Stikkie probeert zoveel mogelijk de tips te testen. Soms bestaan er echter - voor dezelfde computer - verschillende versies van hetzelfde spel en werkt een tip slechts op één bepaalde versie. Dit is helaas niet te voorkomen.

Iedere met name genoemde inzender kan een verrassing verwachten.

Dokter Stikkie verzoekt alle inzend(st)ers in de brief zelf naam, adres, postcode, woonplaats en telefoonnummer te vermelden. Hij heeft nu een aantal tips zonder afzender - de enveloppes krijgt Dr. Stikkie namelijk niet - en kan dus geen presentje sturen.

Dr. Stikkie hanteert de volgende regels bij tips. Wanneer één toets ingedrukt moet worden, bijvoorbeeld Q of F10, wordt dit weergegeven als <Q> en <F10>. Joypad-bewegingen en toetsindrukken bij spelcomputers staan cursief.

BRAT AMIGA/ATARI ST

Dankzij Ralf Bosz (Enschede) slaakt menig lezer(es) een zucht van verlichting. De kleine ondeugd in dit spel heeft menigeen tot wanhoop gedreven. Misschien helpen deze passwords een beetje.

Level 2:	MHEMOTO
Level 3:	SASUTOZO
Level 4:	SIMATZEE
Level 5:	NOKITAGO
Level 6:	ITSANONO
Level 7:	MOKITEMO
Level 8:	HOZOMO
Level 9:	MOKITEMO
Level 10:	ZUMOHATO
Level 11:	CHANASIII
Level 12:	NAGATSU

GATES OF ZENDOCON ATARI LYNX

Dankzij Sandy van Ieperen (Almere) deze keer fors wat Lynx tips, waaronder deze voor Gates of Zendocon. Zoals we reeds vermoedden bevat dit spel enkele geheime velden en Sandy heeft er eentje gevonden. Voer als password TRYX in. Druk nu de joypad schuin rechts naar beneden zodat u door de vloer zakt. Ga door de poort aan het eind van het level en u komt in een geheim level terecht.

Om naar het verloren land te gaan voert u als password ZETA in.

THE GREAT GIANA SISTERS C64

Dit spel heeft indertijd een gigantische opwinding teweeg gebracht. Niet omdat het zo goed of moeilijk is, maar omdat het een keiharde imitatie van *Super Mario Bros* is. Nintendo Japan is hier zo kwaad over geworden dat men de makers Rainbow Arts voor de rechter sleepte. Resultaat was dan ook dat dit spel slechts twee dagen te koop geweest is. Wie een exemplaar heeft: mag zich gelukkig prijzen.
In ieder geval helpt Ronald Vrolijk (Den Haag) de C64 bezitters van dit spel enorm met de volgende tip.
Druk op <2> en de rand van het scherm wordt grijs. U bent nu onkwetsbaar.
Druk op <I> en u pakt alle ballen en bliksemflitsen op. Ook te gebruiken wanneer u op de lift aan het eind van sommige velden moet springen.
Helen Balens zoekt tips voor de Amiga versie. Iemand wat?

GREMLINS 2 NINTENDO NES

Enige passwords om dit spel wat meer toegankelijk te maken.

1-1	GBQK
1-2	BYKF
2-1	OXNH
2-2	CGMW
3-1	N.TO
3-2	ZFPJ
4-1	SHMC
4-2	VLB8
5-1	NXRD

Met dank aan F. Vinh Lu (Westervoort)

KLAX ATARI LYNX

Kies wave 11 (hoogste level) en start het spel. Maak nu een groot kruis en u krijgt 700.000 bonuspunten plus een warp naar level 56.

PRINCE OF PERSIA

Doel in dit spel is een prinses, die bovendien nog uw geliefde is, te redden uit de klauwen van een wese[illegible]ot. En dat veroorzaakt nogal wat problemen. *Prince of Persia* is geen eenvoudig spel. Derhalve, zoals beloofd, een zo compleet mogelijk overzicht van de vele mogelijkheden bij dit bij onze lezers zeer populaire spel. Eerlijk gezegd viel het ons tegen dat er zo weinig Atari ST en Amiga tips binnen gekomen zijn. Ook deze versies zijn zeer aardig om te spelen, dus waarom *Prince of Persia* bij uitstek zo geliefd is bij onze MS-DOS lezers vragen we ons nog steeds af.
Bij deze bedanken we de talloze inzenders die dit overzicht mogelijk maakten. De meeste cheats, met name de toetsen-cheats, zijn voor MS-DOS, echter sommige tips zijn ook op andere computers bruikbaar.

Een aantal tips die we binnen kregen bleken geen echte tips doch worden in de handleiding van PoP vermeld, met name de <CTRL> bediening zoals <CTRL>+<G> om een spel te saven, <CTRL>+<L> om een spel te laden en <CTRL>+<A> om een level te herstarten vallen hieronder. Deze hebben we dan ook niet opgenomen.

Om de volgende opties in de MS-DOS versie van *Prince of Persia* te kunnen gebruiken, dient u het spel met PRINCE MEGAHIT op te starten. Let er wel op dat <CAPS LOCK> uit staat. De volgende cheats zijn nu mogelijk.

<K>	wachters overlijden ter plekke
<U>	bovenliggend scherm bekijken
<H>	scherm links bekijken
<J>	scherm rechts bekijken
<N>	onderliggend scherm bekijken
<R>	gewoon verder gaan nadat je dood gegaan bent
<+>	tijd toevoegen
<->	tijd verminderen
<SHIFT>	meer tijd
<SHIFT>+<B>	een duister gat, je ziet alleen waar Prince staat
<SHIFT>+<C>	vreemde tekens in beeld, coördinaten?
<SHIFT>+<E>	beeld draait om
<SHIFT>+<I>	alles ondersteboven
<SHIFT>+<L>	volgend level, zonder verlies van tijd
<SHIFT>+<S>	geneest een verloren leven
<SHIFT>+<T>	extra levens
<SHIFT>+<W>	zweven, hetzelfde effect als de groene pot

Tip: Wanneer u een scherm met <U>, <H>, <J> of <N> bekijkt en u ziet een wachter, loop dan al kijkend het scherm binnen, de wachter zal verdwijnen. Komt u echter een tweede keer in dit scherm dan staat de wachter weer paraat. <K> is duidelijk een betere oplossing. Overigens, deze cheat werkt ook met de hekken.

Tip: Het is mogelijk de hekken vast te zetten. Verander van scherm en wandel vervolgens het scherm weer binnen. De hekken staan nu open. Dit werkt echter niet wanneer u, om bij de hekken te komen van level verandert.

Tip: <K> is met name nuttig in levels 6, het begin van 8 en het eind van 12.

Tip level 4: Vlak voor de uitgang vindt u een spiegel. Spring door deze spiegel (scherven brengen geluk!) en u ziet uw spiegelbeeld weglopen. U zult hem later nog wel een aantal keren tegenkomen.

Tip level 8: Wanneer u via de planken in de muur omhoog klimt, komt u op de tweede verdieping. U wordt hier ter plekke neergeslagen door een wachter. Reden hiervoor is dat hij u in het vorige scherm heeft horen rondbanjeren en hij zich omdraaide (naar rechts) om te kijken wat er aan de hand was. U kunt dit voorkomen door onder hem door te sluipen, waardoor hij zich niet omdraait (naar links blijft kijken). Bent u eenmaal boven dan is één stevige nekslag voldoende om hem te vloeren.

Tip level 12: Zie ook de kaart hiernaast. Bij 1 ontmoet u uw spiegelbeeld weer. Doodt u uw spiegelbeeld dan sterft u zelf ook, dus kijk uit. Om te voorkomen dat u door uzelf aangevallen wordt steekt u onmiddellijk uw zwaard weg. Uw spiegelbeeld imiteert u en u kunt nu naar hem toelopen om weer één persoon te worden.
Blijf uit de buurt van 2, een onmiddellijke dood is het gevolg wanneer u hier naar toe gaat.
Wanneer u weer één met uw spiegelbeeld bent geworden wandelt u rustig naar links. Het feit dat er geen stenen zijn om op te lopen mag u niet afschrikken, deze ontstaan wanneer u er overheen loopt. De situatie is echter dodelijk wanneer u niet met uw spiegelbeeld versmolten bent.
Bij 4 en 5 stort het plafond op een bepaald moment omlaag. Blijf aan het begin van het scherm wachten totdat deze ramp voorbij is.
Bij 6 ontmoet u het eindmonster, Big Boss Jaffar. Dit is het laatste obstakel voordat u met uw geliefde verenigd zult worden. Na

RAAD!

het uit de weg ruimen van Jaffar moet u terug naar de poort (7). Deze opent automatisch. Lukt dit niet ga dan eerst bij 6 naar rechts tot in het volgende scherm. Ga vervolgens weer terug.
Bent u eenmaal door de poort bij 7 dan moet u nog een paar schermen door, ga naar links en open de diverse hekken om uiteindelijk uw geliefde in de armen te sluiten. U wordt hierdoor de Prins van Perzië en u leeft nog lang en gelukkig.

Tip: Om de tijdlimiet wat op te schroeven moet u op level 3 het spel met <CTRL>+<G> saven. Edit (geen hex-edit!) het file PRINCE.SAV met bijvoorbeeld PC-TOOLS. Vervang het eerste teken door een dubbele punt en het laatste teken met <ALT>+<7> door een bolletje. Save het file en start het spel. Druk tijdens het intro <CTRL>+<L> in en u laadt 58 minuten en 7 levens in. U kunt deze procedure in elk level herhalen.

Tot slot, we hebben slechts één tip voor de Atari ST versie gekregen. Wijzig in het file TOS op disk 1

00 30 16 3C
in
00 30 4E 75

om meer tijd te krijgen.

Met dank aan Omro Vanhool (Mol, België) voor de kaart van level 12.

SHANGHAI ATARI LYNX

Volgens Sandy kan op de volgende wijze de draak zichtbaar gemaakt worden zonder het spel te spelen. Druk na het starten van het spel *OPTION 1* in en kies het score-scherm. Druk vervolgens *OPTION 1*, *OPTION 2*, *A*, *B*, *OMHOOG* en *OMLAAG* tegelijk in en de draak zal verschijnen.

SUPER HANG ON SEGA MEGA DRIVE

Eén eenvoudige manier om in dit race spel zeer snel en buitensporig rijk te worden is het volgende password invoeren:

5FF3F540F35504
FFHWXJOMBJ6FDU

H. Vinh Lu (Westervoort)

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES MS-DOS

Wij waren niet bijster ingenomen met dit spel, u denkt er klaarblijkelijk anders over. Dus wanneer u tips, hints en cheats voor dit spel heeft ontvang ik deze gaarne. Vele lezers(Xessers) zullen u dankbaar zijn. Deze keer een eerste aanzet dankzij Ricky van Leeuwen (Pijnacker, MSDOS), Frank Böhm (Haarlem, Game Boy) en Ariën Moor (Rotterdam, Game Boy).

MS-DOS

Druk tegelijkertijd <A>+<S>+<D>+<F>+<G> in en u kunt over de huizen lopen.
Het is mogelijk op geniepige wijze energie toe te voegen. Wanneer u een pizza vindt moet u direct het spel saven. Ga uit het spel en wanneer gevraagd wordt om te laden of opnieuw te beginnen, laadt u het spel. De pizza is dan weer aanwezig en u kunt deze weer oprapen. Doe dit net zolang totdat alle helden weer volle energie hebben. Pizza-etende schildpadden, ik blijf er moeite mee hebben.

GAMEBOY

Om een bonus spel te krijgen moet bij het kiezen van de stage *SELECT*, *A* en *B* tegelijk ingedrukt worden. Rechts verschijnt een vraagteken, kies dit en u bent bij het bonus spel.

Ariën zond in hoe het bonus spel gespeeld dient te worden, helaas is daar nu geen ruimte voor. Daarnaast ook nog een tip om meer energie te krijgen, als volgt: pauzeer het spel en druk vervolgens *OMHOOG*, *OMHOOG*, *OMLAAG*, *OMLAAG*, *LINKS*, *RECHTS*, *LINKS*, *RECHTS*, *B* en *A* in. Dit kan echter maar één keer!

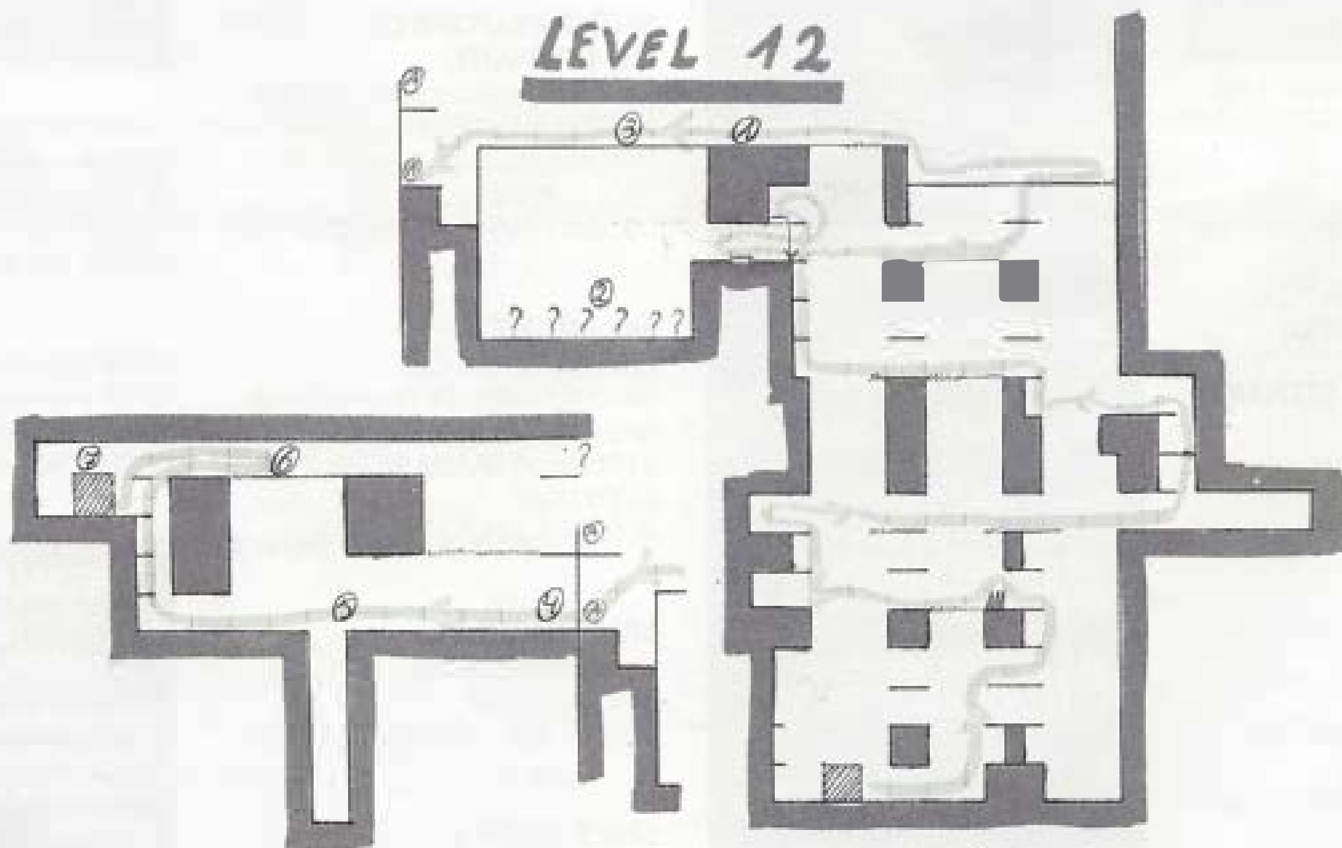
XENON 2 MS-DOS

De tip voor dit spel welke we in Hoog Spel 2 en 3 plaatsten om gratis wapens te verkrijgen, werkt wel maar Hans Mars (Uik) heeft een betere methode. Wanneer u namelijk de cheat toepast blijkt het niet mogelijk de gekochte wapens weer te verkopen. En dat laatste blijkt lunes: om ver in het spel door te dringen.

Hans had een ietwat andere oplossing. Wanneer bij het opstarten van het spel om de grafische modus gevraagd wordt, drukt u niet <ENTER> maar <F7> in. Wanneer het spel eenmaal begonnen is, wordt u met <I> onkwetsbaar. Zeer handig en geen moeilijk gedoe met editten, volgens Hans. En gelijk heeft hij, bedankt namens iedere Xenon 2 fanaat.



PRINCE OF PERSIA KAART



HOOG SPEL SERVICE

HET BETERE SPEL

HOOG SPEL LEZER-SERVICE

U kent dat wel, u wilt een bepaald spel hebben en nergens is het te koop. Met ingang van heden is dat afgelopen. Bel Hoog Spel, geef uw droomspel op en wij zullen dat voor u verzorgen. Binnen 24 uur heeft u antwoord of het spel nog leverbaar is, wat de prijs is en hoe lang levering gaat duren. Probeer het eens u zult versteld staan!!

HOOG SPEL LEZER-SERVICE
020-6756888
vraag naar Ludmilla!

MS-DOS

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen. Hoog Spel 5 pag. 8
Inclusief VHS instructie cassette
DOS073 CGA/EGA/VGA
ƒ 139,50/Bfr. 2699

ATP: FLIGHT ASSIGNMENT
Nieuwste Sublogic vluchtsimulator
Hoog Spel 5 pag. 26
DOS066 EGA/VGA ƒ 129,50/Bfr. 2499

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT
Zie recensie pag. 28
DOS071 EGA/VGA ƒ 99,00/Bfr. 1999

F14 TOMCAT
Vluchtsimulator. Activision
AdLib en Soundblaster
DOS100 EGA/VGA ƒ 99,00/Bfr. 1999

F15 STRIKE EAGLE II
Volledig natuurgetrouwe vluchtsim van MicroProse.
Herc/CGA/EGA/640K VGA
DOS009 ƒ 139,50/Bfr. 2699

F15 II DESERT STORM SCENARIO DISK
Datadiskette Midden Oosten voor F15 II
DOS079 ƒ 59,50/Bfr. 1199

F15 II + DATA DISK
DOS009A ƒ 179,50/Bfr. 3499

GATEWAY SAVAGE FRONTIER
Nieuwste SSI/AD&D RPG
DOS101 EGA/VGA ƒ 99,00/Bfr. 1999

HEART OF CHINA
Grandioos Sierra/Dynamix adventure
Hoog Spel 5 pag. 44
DOS069 EGA ƒ 129,50/Bfr. 2499
DOS070 VGA ƒ 129,50/Bfr. 2499

JETFIGHTER II
Zeer goede vluchtsimulator.
Hoog Spel 5 pag. 48
DOS071 EGA/VGA ƒ 129,50/Bfr. 2499

KING'S QUEST V
Deel 5 van de beroemde serie
Adventure voor beginners
Zie Hoog Spel 3, pag. 31.
DOS006 EGA/ PS/2 /MCGA
ƒ 139,50/Bfr. 2699
DOS007 640K 256kl VGA (AT)
ƒ 149,50/Bfr 2899

LEISURE SUIT LARRY 1
Nieuwe versie, SCI en 256 kleuren VGA
DOS102 VGA ƒ 129,50/Bfr. 2499

LEISURE SUIT LARRY 5
De nieuwste avonturen van Larry.
DOS090 EGA ƒ 139,50/Bfr. 2699
DOS091 VGA ƒ 139,50/Bfr. 2699

AANBIEDING LINKS

Perfecte golfsimulatie
Zie recensie Hoog Spel 3, pag. 18
640K 256kl VGA/MCGA
DOS004 ƒ 129,50/Bfr. 2499

DATADISKS VOOR LINKS

Links - Bay Hill
Hoog Spel 6 pag. 57
DOS105 VGA ƒ 49,50/Bfr. 999

Links - Bountiful Course
Hoog Spel 4 pag. 39
DOS106 VGA ƒ 49,50/Bfr. 999

Links - Firestone
Hoog Spel 5 pag. 56
DOS107 VGA ƒ 49,50/Bfr. 999

Links - Pinehurst
DOS108 VGA ƒ 49,50/Bfr. 999

Links plus TWEE data disks naar keuze
DOS109 VGA ƒ 199,00/Bfr. 3899

Links plus VIER data disks
DOS110 VGA ƒ 249,00/Bfr. 4799

TWEE datadisks naar keuze
DOS111 VGA ƒ 89,50/Bfr. 1799

VIER datadisks
DOS112 VGA ƒ 149,50/Bfr. 2899

Om optimaal te werken raden wij minimaal een 16 Mhz 80286/386 aan voor Links.

MEGATRAVELLER 2
De Zhodani samenzwering gaat verder. Zeer complex RPG
DOS104 EGA/VGA ƒ 119,00/Bfr. 2299

RAILROAD TYCOON
Met treintjes spelen, simulatie
Hoog Spel 1, pag. 60
CGA/EGA/640K VGA
DOS014 ƒ 129,50/Bfr. 2499

RED BARON
Sierra's grandioze WO I vluchtsimulator.
Zie ook Hoog Spel 4 pag. 56
DOS015 EGA ƒ 139,50/Bfr. 2699
DOS016 VGA (AT) ƒ 139,50/Bfr. 2699

RISE OF THE DRAGON
Dynamix/Sierra adventure in de toekomst
Zie Hoog Spel 3, pag. 21
DOS018 CGA/EGA ƒ 139,50/Bfr. 2699
DOS019 VGA (AT)
ƒ 139,50/Bfr. 2699

ROBIN HOOD
Zie recensie pag. 34
DOS093 640K EGA/VGA
ƒ 99,00/Bfr. 1999

SEARCH FOR THE TITANIC
Zie recensie pag. 27
DOS115 640K CGA/EGA/VGA
ƒ 99,00/Bfr. 1999

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE
Lucasfilm vluchtsimulator, opvolger van Their Finest Hour.
Hard disk benodigd.
Hoog Spel 5 pag. 28
DOS065 EGA/VGA ƒ 119,00/Bfr. 2299

SIM EARTH
Opvolger van Sim City; planeetsimulatie. Zie recensie Hoog Spel 4, pag. 8
640K Herc/EGA/VGA/MCGA (GEEN CGA!)
DOS001 ƒ 139,50/Bfr. 2699

SPACE QUEST 1
Nieuwe versie, SCI en 256 kleuren VGA
DOS103 VGA ƒ 129,50/Bfr. 2499

SPACE QUEST 4
Roger Wilco in problemen. Adventure
Zie Hoog Spel 4, pag. 34
DOS040 EGA ƒ 139,50/Bfr. 2699
DOS041 VGA 256kl
ƒ 139,50/Bfr. 2699

SPELLCASTING 101 - SORCERERS GET ALL THE GIRLS
Ondeugend adventure dat Larry verre verslaat
Zie Hoog Spel 3 pag 58
DOS021 CGA/EGA/VGA
ƒ 119,00/Bfr. 2299

SPELLCASTING 201 - THE SORCERER'S APPLIANCE
Het kan nog beter. Heeft Larry wederom het nakijken?
DOS096 CGA/EGA/VGA
ƒ 119,00/Bfr 2299

THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN
Vluchtsimulator Lucasfilm.
DOS097 EGA/VGA ƒ 99,00/Bfr. 1999

THEIR FINEST HOUR DATA DISK
Meer missies
DOS098 ƒ 59,50/Bfr. 1199

THEIR FINEST HOUR + DATA DISK
DOS099 ƒ 149,50/Bfr. 2899

TIMEQUEST
Zie recensie pag. 44
DOS095 EGA/VGA ƒ 119,00/Bfr. 2299

TRACON 2
Luchtverkeersleiding simulatie
Zie Hoog Spel 1, pag. 34
Met Ned. handl. en extra boek over luchtverkeersleiding in Nederland.
Inclusief datadisk Europa (Schiphol).
Te koppelen met Flightsimulator.
Herc/CGA/EGA/VGA
DOS024 ƒ 169,50/Bfr. 3299

ULTIMA - MARTIAN DREAMS
Zie recensie pag. 8
DOS079 EGA ƒ 119,00/Bfr. 2299
DOS080 VGA (AT) ƒ 119,00/Bfr. 2299

WING COMMANDER 2
Zie recensie pag. 56
Harddisk benodigd (ca. 15 Mb)
DOS092 VGA AT ƒ 129,50/Bfr. 2499

SPECIALE AANBIEDING

DOS 5.0 NEDERLANDSE VERSIE

Het wordt zowat ondoenlijk nog spellen te spelen wanneer u een oude DOS versie gebruikt.
Daarom deze unieke aanbieding, uitsluitend voor Hoog Spel lezers.

DOS094 ƒ 249,00/Bfr. 4799

AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen. Hoog Spel 5, pag. 8 Inclusief VHS instructie cassette
AMI073 ƒ 139,50/Bfr. 2699

512KRAM GEHEUGENUITBREIDING
Eindelijk kunt u de nieuwste spellen spelen. Een RAM uitbreiding is zowat noodzakelijk met bijvoorbeeld de nieuwe Sierra adventures.
AMI041 ƒ 119,00/Bfr. 2299

AARDRIJKSKUNDE SPELENDERWIJS
Nederlandstalig educatief programma
AMI101 ƒ 59,50/Bfr. 1199

CHESSMASTER 2100
Het beroemde schaakprogramma
AMI103 ƒ 99,00/Bfr. 1999.00

MAAK UW EIGEN SPELLEN MET AMOS

AMOS GAMES CREATOR
Maak uw eigen spellen
AMI021 ƒ 139,50/Bfr. 2699

AMOS COMPILER
Compiler voor de AMOS GAMES CREATOR
AMI036 ƒ 89,50/Bfr. 1799

AMOS 3D
Hulpprogramma voor 3D toepassingen
AMI099 ƒ 99,00/Bfr. 1999

AMOS CREATOR + COMPILER
AMI098 ƒ 199,00/Bfr. 3899

AMOS CREATOR + COMPILER + 3D
AMI100 ƒ 279,00/Bfr. 5399

DELUXE PAINT 4
De nieuwste versie van het beroemde tekenprogramma van Electronic Arts. Nu met mogelijkheden zoals animatie en Rotoscope in 4096 kleuren HAM modus. Inclusief twee clip art en een utilities disk. Aanbevolen wordt minimaal 1 Mb RAM
AMI110 ƒ 299,00/Bfr. 5799

CRUISE FOR A CORPSE
Zie recensie pag. 5
AMI102 ƒ 89,50/Bfr. 1799

F15 STRIKE EAGLE II
De beroemde MicroProse vluchtsim nu ook voor de Amiga.
AMI051 ƒ 119,00/Bfr. 2299

FLIGHT OF THE INTRUDER
Spectrum Holobyte vluchtsimulator 1Mb RAM benodigd.
AMI107 ƒ 119,00/Bfr. 2299

KING'S QUEST V
Sierra adventure voor beginners
Hoog Spel 3 pag. 31
AMI052 ƒ 129,50/Bfr. 2599

LEISURE SUIT LARRY TRILOGIE
Alle drie adventures in één!
Hoog Spel 4 pag. 17
1Mb RAM vereist
AMI025 ƒ 149,50/Bfr. 2899

POWERMONGER
Verover de wereld
Zie Hoog Spel 3 pag. 5
AMI005 ƒ 99,00/Bfr. 1999

RAILROAD TYCOON
Hoog Spel 5 pag. 17
AMI040 ƒ 119,00/Bfr. 2299

THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN
Subliene Lucasfilm vluchtsimulator waarin U de beroemde slag om Engeland in WO II meemaakt.
AMI050 ƒ 99,00/Bfr. 1999

THEIR FINEST HOUR DATA DISK
Meer missies
AMI105 ƒ 59,50/Bfr. 999

THEIR FINEST HOUR + DATA DISK
AMI106 ƒ 149,50/Bfr. 2899

ATARI ST
(alle disks dubbelzijdig)

3D CONSTRUCTION KIT
Zelf spellen ontwikkelen.
Hoog Spel 5 pag. 8
Inclusief VHS instructie cassette
ST030 ƒ 119,00/Bfr. 2299

CRUISE FOR A CORPSE
Zie recensie pag. 5
ST053 Kleur ds ƒ 89,50/Bfr. 1799

F15 STRIKE EAGLE II
De beroemde MicroProse vluchtsim nu ook voor de Atari ST.
ST031 Kleur ds ƒ 119,00/Bfr. 2299

F19 STEALTH FIGHTER
MicroProse vluchtsimulator
ST001 Kleur ds ƒ 99,00/Bfr. 1999

FLIGHT OF THE INTRUDER
Spectrum Holobyte vluchtsimulator
ST054 Kleur ds ƒ 119,00/Bfr. 2299

MIDWINTER II - FLAMES OF FREEDOM
Als eerste voor de ST. Het vervolg op een klassieker.
ST040 Kleur ds ƒ 119,00/Bfr. 2299

THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN
Subliene Lucasfilm vluchtsimulator waarin U de beroemde slag om Engeland in WO II meemaakt.
ST050 Kleur ds ƒ 89,50/Bfr. 1799

THEIR FINEST HOUR DATADISK
Meer missies
ST051 Kleur ds ƒ 59,50/Bfr. 1199

THEIR FINEST HOUR + DATA DISK
ST052 Kleur ds ƒ 139,50/Bfr. 2699

MAAK UW EIGEN SPELLEN STOS GAMES CREATOR

Basisprogramma. Kleur ds
ST017 ƒ 99,00/Bfr. 1999

STOS Compiler
Compileert en versnelt uw STOS programma's
ST053 ƒ 59,50/Bfr. 1199

STOS 600 Sprites
Data disk met 600 sprites voor STOS
ST054 ƒ 39,95/Bfr. 799

STOS Maestro
Muziektoepassingen binnen STOS
ST055 ƒ 69,50/Bfr. 1399

STOS Maestro Plus
Is gelijk aan ST055 maar bevat tevens sampie hardware
ST056 ƒ 249,50/Bfr. 4799

STOS AANBIEDING

ST017+ST053+ST054
ƒ 159,50/Bfr. 3099
ST017+ST053+ST054+ST056
ƒ 349,50/Bfr. 6799
ST053+ST054 ƒ 79,50/Bfr. 1599
ST054+ST055 ƒ 89,50/Bfr. 1799
Bel voor andere combinaties!

BESTELBON

Naam: ....

Adres: .... Postcode: ....

Woonplaats: .... Land: ....

Computer: .... MS-DOS Adrive: 3.5"/5.25"

STUUR MIJ A.U.B. DE VOLGENDE TITELS TOE:

1. .... Comp. .... Bestelnr. ....
2. .... Comp. .... Bestelnr. ....
3. .... Comp. .... Bestelnr. ....
4. .... Comp. .... Bestelnr. ....

☐ Bovenstaand bedrag heb ik heden op uw *bank/giro/Belgische bank rekening (doorhalen wat niet overgemaakt.
☐ Gaarne had ik mijn bestelling onder rembours ontvangen (uitsluitend binnen Nederland).

Totaalbedrag van mijn bestelling ƒ/Bfr. ....
Abonnee korting 10% ƒ/Bfr. ....
OF
Nieuwe abonnee korting 25% ƒ/Bfr. ....
Subtotaal ƒ/Bfr. ....
Verzendkosten ƒ/Bfr. 12,00/250
Rembourskosten ƒ 12,00

Totaal bedrag ƒ/Bfr. ....

Handtekening
(bij minderjarigen voogd of een der ouders)

....

Datum: ....

Het Betere Spel, Postbus 74034, 1070 BA Amsterdam, fax: 020 6120053, K.v.K. Amsterdam 222.535 t.n.v. Rangeela BV, Bank ABN 54.75.53.854
Giro 446161 t.n.v. Hoog Spel, Bank België ABN Antwerpen 721-5206427-40

COMMODORE 64

3D CONSTRUCTION KIT
Ontwerp uw eigen 3D spellen.
Zie ook Hoog Spel 5 pag. 8
COM040 disk ƒ 79,50/Bfr. 1599

ARCHON 1 + 2
De befaamde Electronic Arts strategie spellen voor een zacht prijsje.
COM031 disk ƒ 29,95/Bfr. 599

AZIMUTH
Speciale testcassette om uw cassette recorder optimaal af te regelen. Met gratis spel.
COM030 cass ƒ 29,95/Bfr. 599

CHESSMASTER 2100
Uitstekend schaakprogramma
COM025 disk ƒ 49,50/Bfr. 999

CHUCK YEAGERS FLIGHTSIMULATOR 1
Beroemde vluchtsimulator
COM032 cass ƒ 19,95/Bfr. 399
COM033 disk ƒ 29,95/Bfr. 599

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK
Het beroemde RPG adventure met de schone Elvira in de hoofdrol. Nu ook voor C64 leverbaar. Aanrader!
Zie Hoog Spel 3, pag. 42
COM020 Disk ƒ 89,50/Bfr. 1799

FERRARI FORMULA 1
Electronic Arts race simulatie
Zie ook Hoog Spel 5 pag. 22
COM037 cass ƒ 19,95/Bfr. 399
COM038 disk ƒ 29,95/Bfr. 599

MANCHESTER UNITED EUROPA
Voetbalspel plus managementsimulatie
COM026 cass ƒ 39,95/Bfr. 799
COM027 disk ƒ 49,50/Bfr. 999

NINJA RABBITS
Kickboksende konijnen. Parodie op Turtles. Zie Hoog Spel 5 pag. 23
COM035 cass ƒ 14,95/Bfr. 299
COM036 disk ƒ 19,95/Bfr. 399

PITSTOP 2
Klassiek race spel.
COM039 disk ƒ 19,95/Bfr. 399

STEALTH MISSION
Sublogic vluchtsimulator, zeer natuurgetrouw. Unieke prijs, alleen voor Hoog Spel lezers
COM028 disk ƒ 49,50/Bfr. 999

SUBLOGIC FLIGHTSIMULATOR
De beroemde!
COM034 disk ƒ 99,00/Bfr. 1999

ULTIMA TRILOGY
Deel 1, 2 en 3 nu eindelijk weer leverbaar.
COM041 ƒ 89,50/Bfr. 1799

ULTIMA V
Na bijna TIEN maanden weer leverbaar. Klassiek RPG
COM029 disk ƒ 69,50/Bfr. 1399

ULTIMA VI
Klassiek RPG voor de ware liefhebber.
COM015 disk ƒ 89,50/Bfr. 1799

SEGA MEGA DRIVE

GAIARES
Keiharde arcade actie!
8 Megabit
Hoog Spel 5 pag. 64
SMD003 ƒ 129,50/Bfr. 2499

HARDBALL
Honkbal simulatie. Perfect.
8 Megabit Hoog Spel 5 pag. 64
SMD001 ƒ 149,50/Bfr. 2899

ONSLAUGHT
Arcade adventure met uitstekende graphics, fraaie muziek en perfecte speelinhoud
SMD006 ƒ 149,50/Bfr. 2899

STAR CONTROL
Strategisch SF war-game 12 Megabit!!
Hoog Spel 5 pag. 64
SMD002 ƒ 149,50/Bfr. 2899

TURRICAN
Snelle arcade actie met super graphics. Meer dan 1500 arcade schermen
SMD005 ƒ 149,50/Bfr. 2899

NABESTELLEN OUDE NUMMERS.

Heeft u een nummer van Hoog Spel gemist? Gelukkig is het nu ook mogelijk Hoog Spellen na te bestellen. Maak daartoe ƒ 7,95 per nummer over naar een onzer rekeningen onder vermelding van de gewenste editie(s). U hoeft de bestelbon hiervoor niet in te zenden.

LET OP! Voor België: zend een Eurocheque voor het juiste bedrag in guldens.

HOOG SPEL 1
Spellen: Anarchy, Apprentice, Centurion, Chip's Revenge, Codename Iceman, F19 Stealth Fighter, Gambler, Hoyles Book of Games 2, Kick Off 2, Klax, Lost Patrol, Mid Winter, Nuclear War, Operation Stealth, Oriental Games, PGA Tour Golf, Player Manager, Powerboat USA, Pro Tennis Tour, Ra, Railroad Tycoon, Secret of the Silverblades, Silent Assault, Simon's Quest, Tracon II, Treasure Trap.

Naast de vaste rubrieken onder meer artikelen over de Atari Lynx, tien jaar adventures van Sierra On-Line en de Powarcade, een gokhalkast voor thuis.

HOOG SPEL 2
Spellen: Battle Chess 2, Blue Lightning, Buck Rogers, Corporation, Dragonflight, Electrocop, Future Wars, Gold of the Aztecs, The Immortal, Ishido, James Pond, Klax, Kwirk, Legend of Faerghail, Lord of the Sword, Lotus Esprit Turbo Challenge, Murder, Nightbreed, Over the Net, Plotting, Ports of Call, Projectyle, Revenge of the Gator, Rogue Trooper, Satan, Secret of Monkey Island, Shadow of the Beast 2, Silent Service 2, The Spy Who Loved Me, Stormlord, Subbuteo, Supremacy, Team Yankee, Tennis Ace, Testdrive III, Thunderforce II, UN Squadron, Wonderboy III en Zoom.

Naast de vaste rubrieken onder meer de Nintendo Game Boy en de C64GS, uitleg nieuws over de C65 van Commodore en cartridge software voor de Amiga. Bovendien een historisch overzicht van het fenomeen spelcomputers, een artikel over het gebruik van PC's als spelcomputers en het laatste nieuws over de samenwerking tussen IBM en Sega.

HOOG SPEL 3
Spellen: Badlands, Battle Command, Chase HQ 2, Chessmaster, Covert Action, Dark Spyre, Elvira, Fester's Quest, Gates of Zendocon, King's Quest V, Lightspeed, M.U.D.S., NARC, Narco Police, Pang, Powermonger, Puzznic, Quest for Glory II, Rise of the Dragon, Roadblasters, Robocop 2, Shanghai, Slime World, Speedball 2, Spellbound, Spellcasting 101 - Sorcerers get all the girls, Super Skweek, Sword of Sodan, Total Recall, Toyota Celica GT, Turtles, Wing Commander, Wonderland, Wrath of the Demon en Z'Out.

Verder een verslag van de CES, een grote computerbeurs in Las Vegas, de adventuretips van Gnen Livid en Dr. Stokkie.

HOOG SPEL 4
Spellen: Battle Squadron, Box Jockey, Chip's Challenge, Dammen, Dragon's Breath, Elite Plus, F1 Race, Fray, GODS, Hard Drivin' 2, Hill Street Blues, Hitchhiker's guide to the Galaxy, Hound of Shadow, Iyad, Knights of the Sky, Leather Goddesses of Phobos, Leisure Suit Larry Trilogy, Lemmings, Links - Bountiful Course, Mighty Bombjack, Millionaire 2, Ms. Pacman, Pick 'n Pile, Pro Tennis Tour 2, Red Baron, Robocop, Robo Squash, Shadow of the Beast, SimEarth, Space Quest IV, Spirit of Excalibur, Stratego, S.T.U.N. Runner, Super Monaco GP, Team Suzuki, Tetris, Turrican 2, Vaxine, Zany Golf en Zeliad.

Daarnaast de Sharp Organizer, de perfect electronische agenda niet nu ook spellen, nog meer ruimte voor Gnen Livid, MSX Turbo R en het begin van het supercomplete adventure overzicht.

HOOG SPEL 5
Spellen: Heart of the Dragon, 3D Construction Kit, Castles, 1835, Megatraveller 1, Shanghai 2, Railroad Tycoon, Mercs, Out Run, Ferrari Formula 1, 3D Pool, Ninja Rabbits, Rocket Ranger, Xenon 2, ATP, Secret Weapons of the Luftwaffe, Paperboy, Xenophobe, Columns, Super Monaco GP, Wonder Boy, Hero Quest, Pac Mania, Phantasy Star 2, Sonic the Hedgehog, NAM, A Boy and his Blob, Battle of Olympus, Hyper Lode Runner, Gargoyle's Quest, Heart of China, Jetfighter II, Magic Candle, Demoniak, Keys to Maramon, Links - Firestone, Chuck Rock, Arika Korps en Logical.

Verder de Sega Game Gear, de CES show in Chicago, bordspellen, Nederlandse Lucasfilm spellen, wat zijn RPG's, RPG tips in de Kerker, de Queeste, bezoekjes aan Sierra en Lucasfilm in Amerika, Nintendo in Amerika, deel 2 van het adventure overzicht, Dr. Stokkie en het eerste deel van Stokkie's Queeste.

Alle prijzen inclusief BTW. Betaling kan geschieden via Giro- of Eurocheque (max. 300 gulden), bank of girorekening of onder rembours. Belgische lezers worden verzocht uitsluitend te betalen via een Eurocheque in Nederlandse guldens (max. 300 gulden) of via overmaking van het bedrag in Belgische franken op onze rekening te Antwerpen. Helaas kunnen Belgische bestellingen niet onder rembours verzonden worden. Stuur nooit geld!! Betalingen zonder inzending van de bestelbon kunnen niet in behandeling genomen worden.

NB Om in aanmerking te komen voor de nieuwe abonnee korting dient de bestelbon tegelijk met de abonnementsaanvraag ingezonden te worden.

Verzending onder rembours: ƒ 12,00 kosten
Verzending onder ƒ 100,00/Bfr. 2000: kosten ƒ 12,00/Bfr. 1250
Verzending boven ƒ 100,00/Bfr. 2000: geen kosten
Verzending onder rembours alleen mogelijk in Nederland

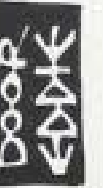
Zend of fax de bestelbon of kopie daarvan naar:

Het Betere Spel
Postbus 74034
1070 BA Amsterdam
Fax 020-6120053

Aanbiedingen geldig tot verschijnen Hoog Spel 7

Mocht een programma niet laden, dan wordt dit - mits geretourneerd binnen 10 dagen - kosteloos vervangen. Alle produkten worden virus-vrij geleverd. Met virus besmette programma's worden niet terug genomen. MSDOS: niet laden c.q. niet correct functioneren wordt vaak veroorzaakt door RAM residente software: deze eerst verwijderen voordat u het spel laadt.

STIKKIE'S QUEESTE DEEL 2 SCHOTS + SCHEEF



HOE ONZE HELD IN DIT AVONTUUR VERZEILD RAAKTE LEGGEN WE NIET NOG EENS UIT

...MOET JE HOOGSPEL 5 MAAR NABESTELLEN...



WOEDEND IS STIKKIE NOG ALTIJD OP ZOEK NAAR GHLEN LIVID EN WAAR KUN JE EEN ECHTE SCHOT NOU BETER HET EERST GAAN ZOEKEN DAN IN EEN PUB?

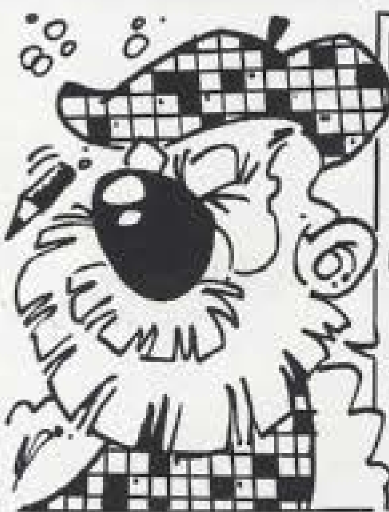




MAAR... ER ZIT HELEMAAL GEEN SCHOT IN DEZE ZAAK!







NO, SORRY LAD, MY NAME IS CLUE McCROSS-WORD!











THE MARK





MARTIAN MEMORANDUM

- Een opwindend interactief detective adventure
- Het eerste Multi Media adventure
- Meer dan 24 Meg geluid en graphics gecomprimeerd in iets meer dan 7 Meg pure opwindig
- Natuurlijk bewegende SPREKENDE karakters
- Intrigerande verhaallijn
- Complexe karakters
- Hulpschermen
- Grandioze muziek - gedigitaliseerde geluidseffecten
- Ondersteunt alle belangrijke muziekkaarten
- De beste en meest levensechte graphics aller tijden
- Humoristisch adventure met een exorbitant slot

Available on: IBM PC XT, AT, PS/2, PS/1 and 100% Compatibles.
256 VGA Graphics realsound™, supported. 640K RAM and hard drive recommended



Screenshot from PC



Screenshot from PC

TERMINATOR

De beroemde film nu op uw PC: het meest verbluffende arcade adventure van deze eeuw! Van een angstaanjagende toekomst tot de gevaarlijke stegen van Los Angeles, neem de rol op u van de commando Kyle Reese. Neem het op tegen de meest perfecte moordmachine ooit of wordt de TERMINATOR, een keiharde Cyborg vechter, die er op uit is de laatste hoop der mensheid te vernietigen. Aan u de keuze.

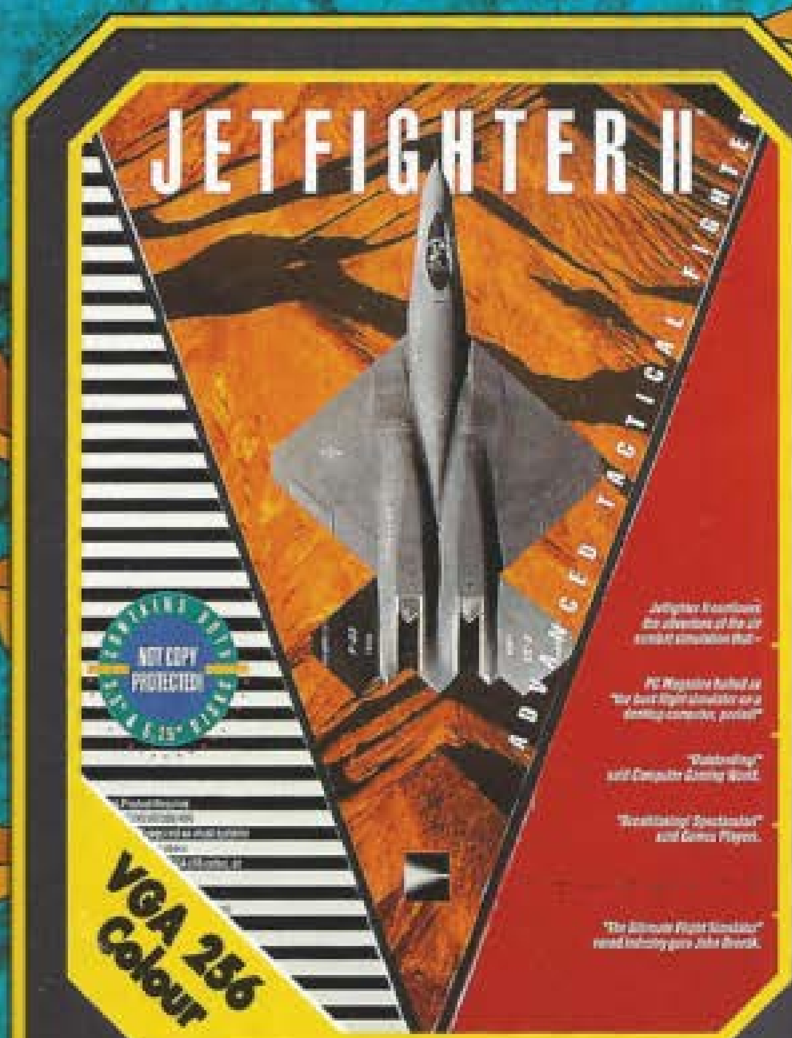
* Ongelooflijke 'real-time'- 3D graphics
* Speel Kyle Reese of de TERMINATOR
* Grandioze muziek en gedigitaliseerde effecten - REALSOUND
* Uitgebreide 3D weergave van Los Angeles

Available on: PC 100% Compatibles: 640K Ram, hard disk required. 80286 or faster recommended. Supports expanded memory. Supports Soundblaster™, AdLib™ EGA or VGA graphics.

U.S.G

Distributie Nederland: HomeSoft, Kuppersweg 63, 2031 EB Haarlem. Tel. 023-311241 Fax. 023-318488.
Distributie Belgie: TSD, Kuppersweg 63, 2031 EB Haarlem. Tel. 023-319273 Fax. 023-310400

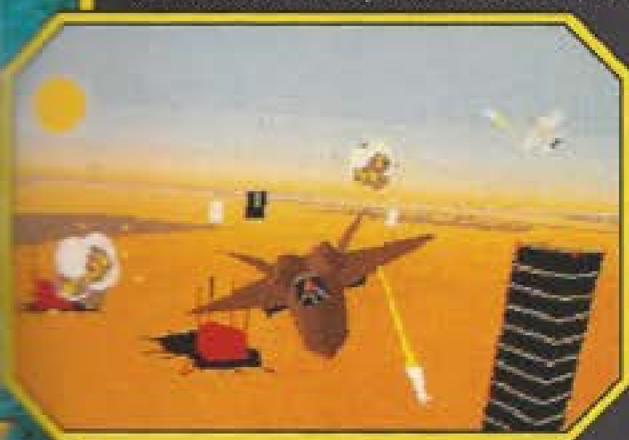
OF A WINNER



JETFIGHTER II™

- Geavanceerde en zeer krachtige 3D graphics
- Natuurgetrouwe dag en nachtweergave
- Revolutionaire animatie
- Toepassing van AI routines voor levensechte achtervolgingen en spectaculaire bewegingen va de tegenstanders
- Vieg in o.a. F/A - 18 Hornet, F-16 Falcon, F-14 Tomcat
- Beginners-optie: stap in en vlieg!
- Interactief hypertekst helpsysteem

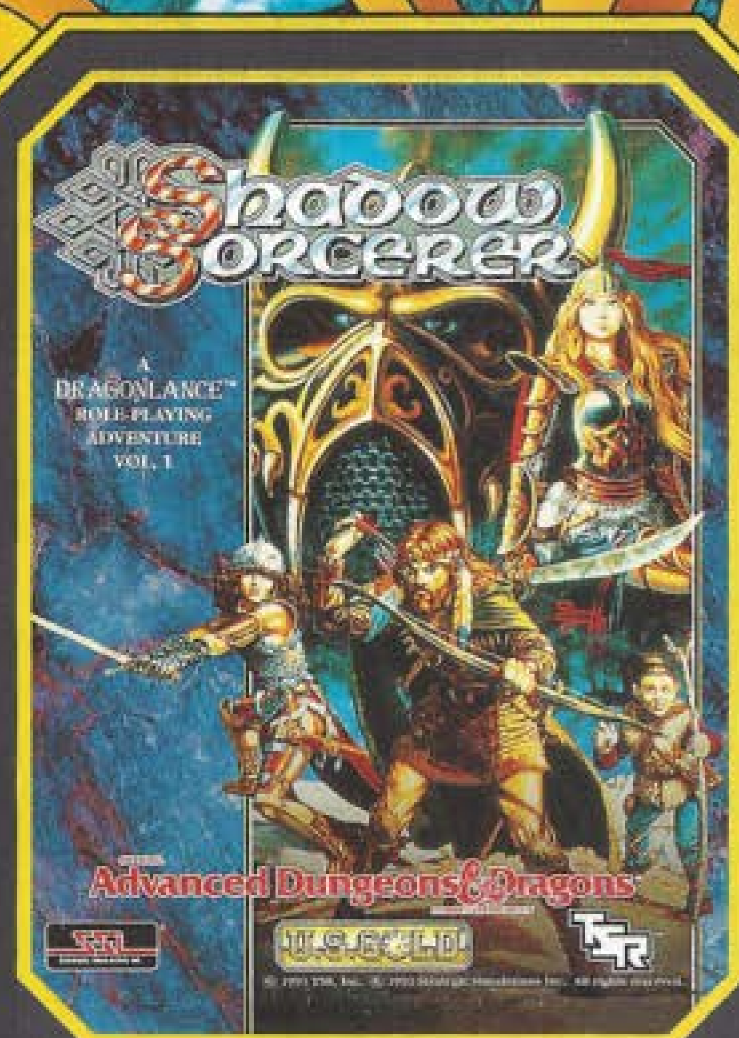
Available on: PC (EGA, VGA, CGA, Tandy® 4 Colour). Supports (but does not require): AdLib™, Soundblaster™ Analog Joystick and Mouse. Hard drive recommended.



Screenshot from PC



VELOCITY



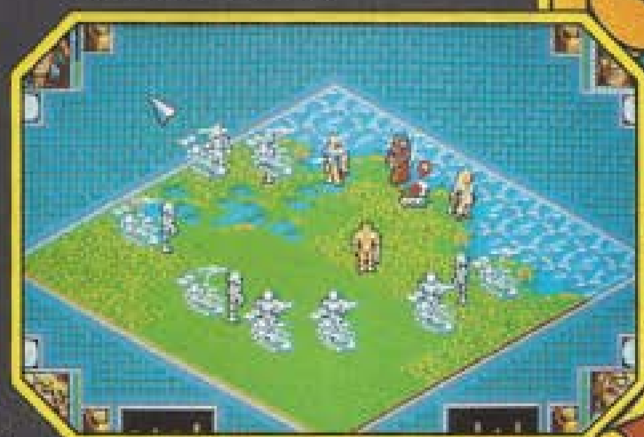
SHADOW SORCERER

Nieuw concept in rollen-spelen: u zit meteen midden in de actie. Talloze vijanden waaronder de SHADOW SORCERER zelf.

- 100% "Wijs & Klik" besturing
- 3D isometrische weergave
- Bestuur maximaal 4 karakters in uw strijd tegen het Kwaad
- 3D animatie
- Perfecte weergave van gevechten

Available on: Atari ST, Amiga (1 MEG) & PC (EGA, CGA, VGA, TGA). PC Supports Roland™, AdLib™ and PC Speaker.

Screenshot from Atari ST

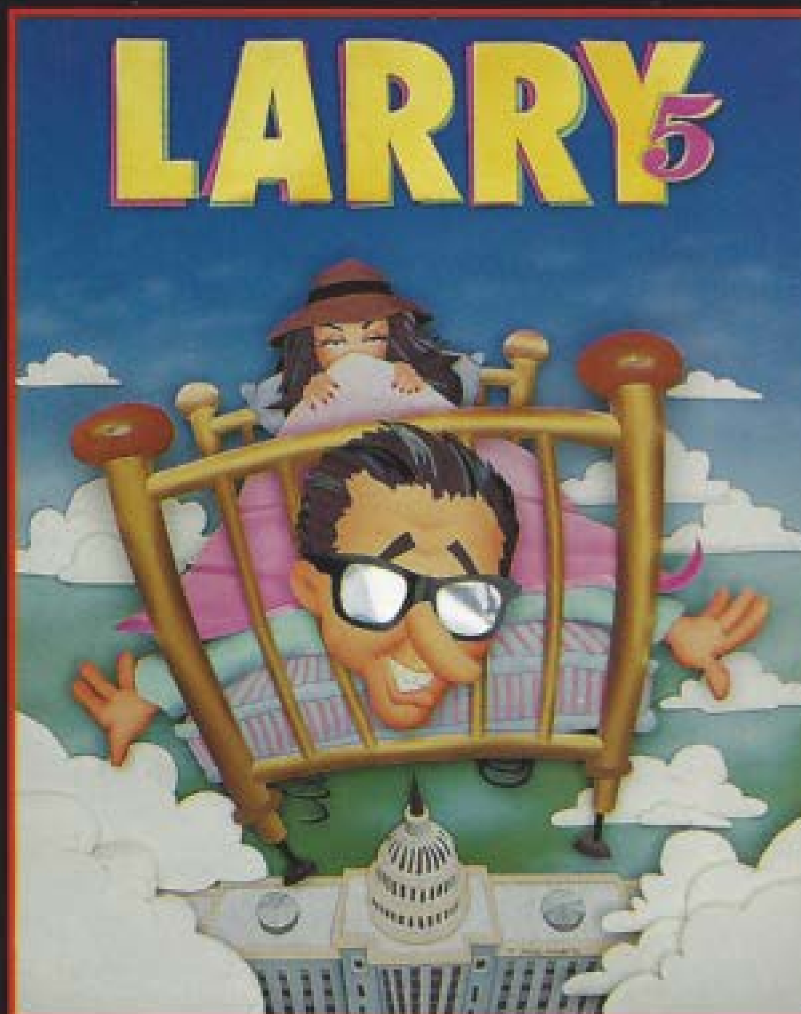


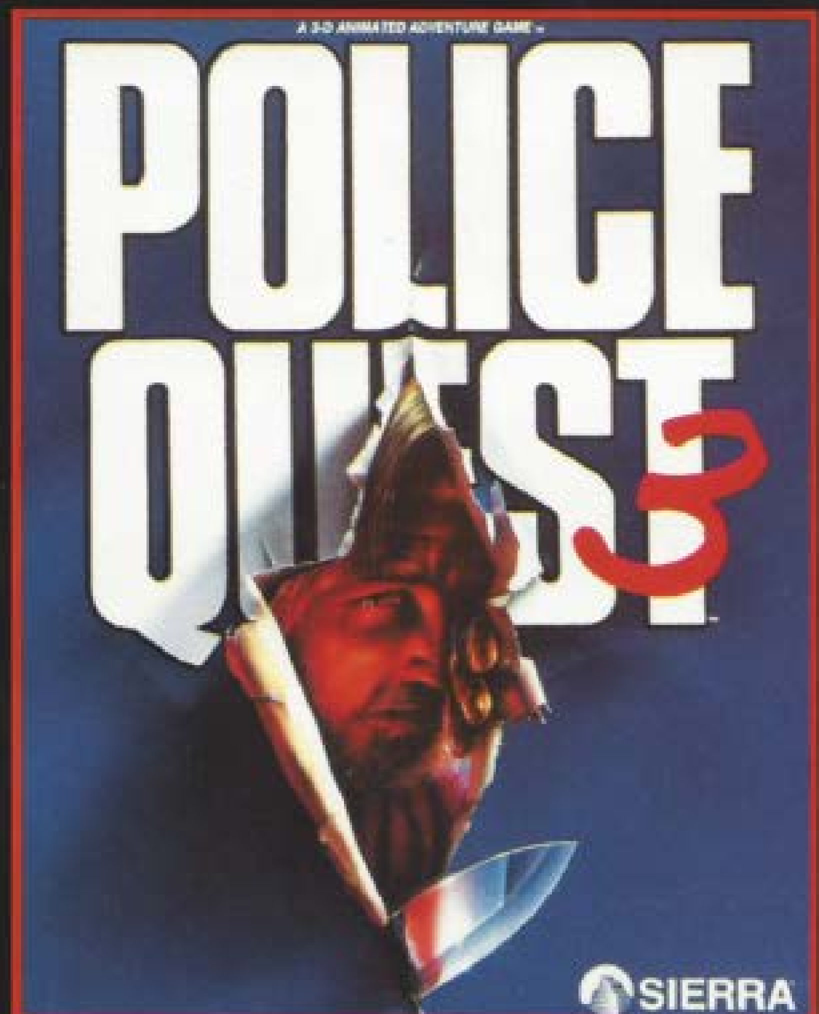


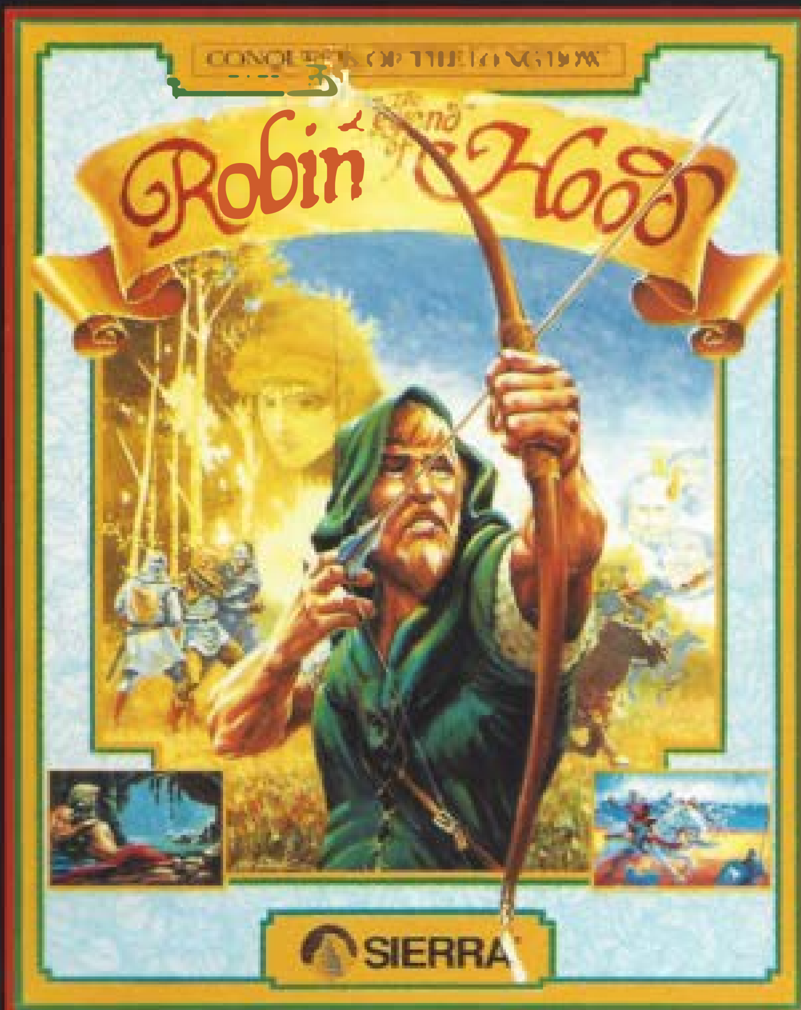


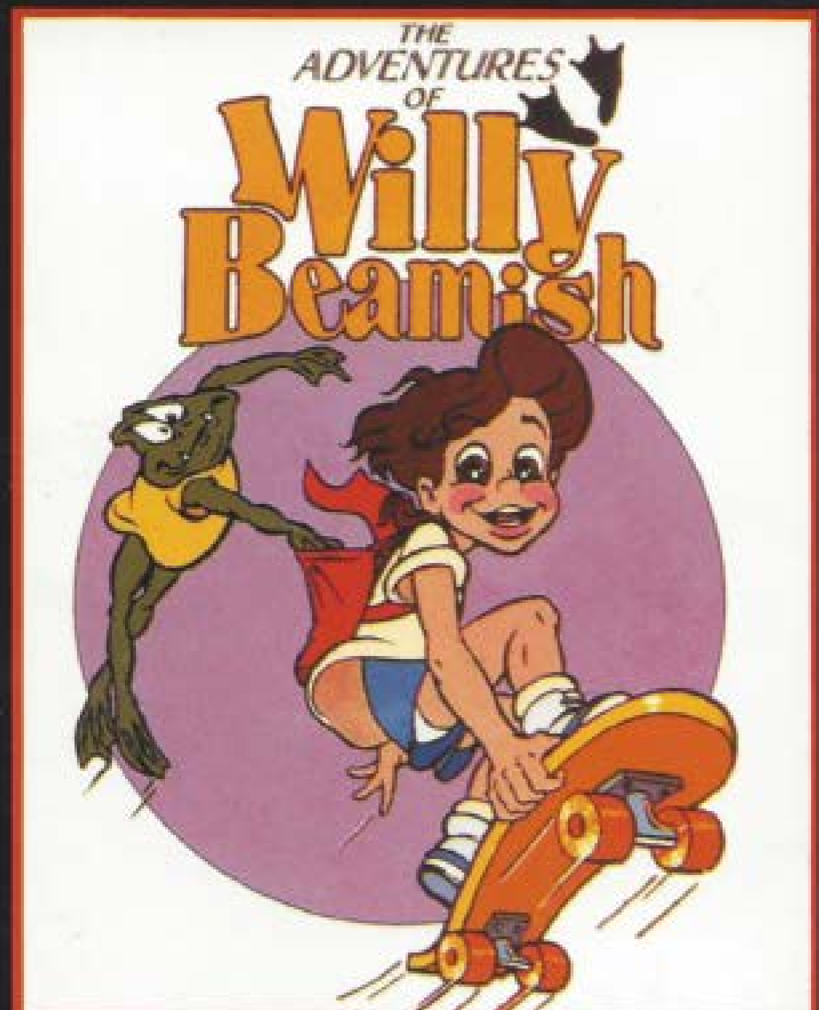
Screen shots are only intended to be illustrative of the gameplay and not the screen graphics which vary considerably between different formats in quality and appearance and are subject to the computers specifications.

'N AVONTUURLIJKE WERELD











Distributie Nederland: HomeSoft, Küppersweg 63, 2031EB Haarlem. Tel: 023-311241 Fax: 023-318488
Distributie België: TSD, Küppersweg 65, 2031EB Haarlem. Tel: 023-319273 Fax: 023-310400